
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #196
Play manía
¡Analizados!
EVOLVE
DYING LIGHT
RESIDENT EVIL
HD REMASTER
BABOON!
LIFE IS STRANGE
GRIM FANDANGO
REMASTERED...
LOVE IS
IN THE GAME
¡San Valentín
para jugones!
Lo más nuevo de...
Uncharted 4
The Order 1886
Final Fantasy
Type-0 HD
Bloodborne
Resident Evil
Revelations 2...
EXCLUSIVA
JUST CAUSE 3
¡La destrucción se estrena en PS4!
LA LUCHA VUELVE A PEGAR FUERTE
Mortal Kombat X
Street Fighter V, Tekken 7,
Dragon Ball Xenoverse...
Project CARS
El simulador de velocidad
que necesitaba PS4

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Remasteres y otros bichos

Últimamente me da la sensación de que mire dónde mire sólo veo remasterizaciones. No es que me moleste, ni mucho menos, volver a pasearme por la mansión Spencer y sufrir unos cuantos sustos (a mí se me olvidan, tengo esa suerte). Tampoco me importa recordar cómo eran los shoot'em ups cuando *Duke Nukem* era el macho alpha. Y es interesante recuperar una aventura gráfica del siglo pasado y jugarla con un Dual Shock en las manos en lugar de un ratón. Pero me pregunto qué necesidad hay de recuperar, a 1080 p y todas esas zarandajas, juegos de antes de ayer... ¿De verdad hace falta un *Dark Souls II* remasterizado para PS4, un *Devil May Cry*, un *Borderlands*...? ¿No sería más divertido ver qué se puede hacer de nuevas con unas consola nueva?

Es verdad que mi perspectiva está muy sesgada. Yo he tenido la oportunidad de jugarlos todos en su formato original y, aunque no tengo buena memoria (o quizá precisamente por eso), recuerdo las sensaciones a la perfección. Tanto que las magnifico. No creo que vaya a pasármelo mejor hoy con *Resident Evil HD Remastered* que cuando me lo jugué "sin apellidos". Eso sí, muchos de vosotros es posible que no tuvierais oportunidad de sorprenderos con el juego que dio origen al survival horror. Puede que cuando saltaseis a PS4 os dejarais atrás los *Borderlands* (muy "guapos") o que *Bloodborne* os llame ahora mucho la atención, cuando en su día *Dark Souls II* no estaba entre vuestras prioridades... Son opciones que no sobra tener y que seguro que muchos agradecéis, aunque a mí se me queda un regustillo extraño cada vez que me llega el anuncio de un nuevo HD. Siempre pienso, posiblemente sin razón, que me estoy perdiendo algo...

No soy capaz de decidir si me gustan o no. Supongo que la razón es tan sencilla como que cada remasterización, cada puesta al día, va dirigida a un público muy concreto, con sus preferencias y circunstancias. Y aunque a mí me gustan las de juegos con unos cuantos lustros y me da la sensación de que sobran las de juegos de este milenio, lo cierto es que ayer me pillé hablando con Daniel Acal de que nos jugaríamos con mucho gusto un *Uncharted Remastered* en PS4... ¿Contradicciones? Pues claro, si esto de los videojuegos fuera una ciencia exacta seguramente no nos gustarían tanto... La conclusión es que da igual lo que yo piense, lo que importa es si os gustan a cada uno de vosotros. En este número podréis descubrir algunos de estos "remasteres" de nueva hornada, pero si os interesa de mucho, mucho el tema, nos lo contáis (tenemos Facebook y Twitter, que somos "mu" modernos) y vemos si les damos más cancha. Quién sabe, a lo mejor queréis que repasemos todos los disponibles, que no son pocos...

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a viajar un poquito (dentro y fuera de España) y a jugar un poquito más. Llegan los grandes y se nota.



Álvaro se fue a probar *Just Cause 3* y charló con Roland Lesterllin, el director del juego. ¡Y no se acordó llevarse una Playmanía para la foto!



Sony entregó los beneficios de la subasta de 35 "PS4 20 Aniversario" a Juegaterapia y Unicef. A Sonia se le olvida hacerse fotos...



Dani visitó Relevo Videogames, en Bilbao, y charló con Jon Cortázar, que le contó cómo es eso de ser desarrollador de videojuegos en España. Y no se le olvidó nada...

Lo que nos habéis dicho...

Conspiraciones



@AlexinhoLopez
Lo de *Dying Light* y su retraso en versión física, es para que nos convirtamos en zombis nosotros también ¿no?

Creativos



@SAZAMdaniel
Una idea para el número 200 y 300 de @revisplaymania y @Hobby_Consolas respectivamente, hacer un cross: PLAYHOBBY y HOBBYPLAY.

¡Nada de austeridad!



@albergoku94
Vaya, en este 2015 voy a desembolsar mucho dinero en juegos de PS4 empezando por *The Order 1886* :P

Influenciables



@_Hades72_
Cosas que pasan, leer el reportaje de Aventuras gráficas en @revisplaymania y entrarme ganas de jugar al #Syberia #LoSe #SoyRaro

Un pelín tensas



@CristinaPrez2
Voy a ver si me hago con la @revisplaymania para rebajar tensiones para el examen de mañana...

Clásicos y en HD



@Ozbrok
Momentos que juegas remakes HD y ¡¡¡por casa encuentras las guías clásicas!!! @revisplaymania



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #196





PÁGINA 24

» **La lucha vuelve a pegar fuerte.** Los clásicos de la lucha volverán a verse las caras, con el estreno en PS4 de sagas clásicas como *Mortal Kombat X, Street Fighter V, Tekken 7*... Y muchos más.

REPORTAJE PÁGINA 54

» **Love is in the Game.** Algunas de las más sorprendentes y divertidas historias de amor en PlayStation.



REPORTAJE PÁGINA 32

» **Project CARS.** Calienta motores el primer gran simulador de velocidad de PS4. ¡Qué tiemble *Gran Turismo*!

REPORTAJE PÁGINA 18

EN PORTADA
Just Cause 3
Este agente secreto, con mucho "gancho", se estrena en PS4 con una aventura con más acción, destrucción y locura.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 13 DE FEBRERO AL 13 DE MARZO

Pasado el parón postnavideño, el ritmo de lanzamientos vuelve a su cauce, con zombis que aman la oscuridad, guerreros de fuerza ilimitada, caballeros londinenses o viejos conocidos de *Resident Evil*.

13 DE FEBRERO VIERNES
- Juego de Tronos: Temporada 4 · Blu-ray

20 DE FEBRERO VIERNES
- Dead or Alive 5: Last Round · PS4 / PS3
- REC 4: Apocalipsis · Blu-ray
- The Order 1886 · PS4

25 DE FEBRERO MIÉRCOLES
- Resident Evil Revelations 2 (Cap.1) · PS4 / PS3

27 DE FEBRERO VIERNES
- Dragon Ball Xenoverse · PS4 / PS3
- Dying Light · PS4
- Dynasty Warriors 8 Empires
- Hyperdimension Neptunia Trilogy · PS3
- The Arcade Pinball: Season 2 · PS4
- Under Night in Birth · PS3

10 DE MARZO MARTES
- DmC Definitive Edition · PS4
- Tokyo Twilight Ghost Hunters · PS3 / PS Vita

13 DE MARZO VIERNES
- Atelier Arland Trilogy · PS3
- Atelier Shallie: Alchemist of the Dusk Sea · PS3



Dying Light

Tras estrenarse primero en formato digital, a final de mes llegará la versión física del nuevo juego de zombis de Techland, creadores de *Dead Island*.

http://dyinglightgame.com

Novedad en página 46

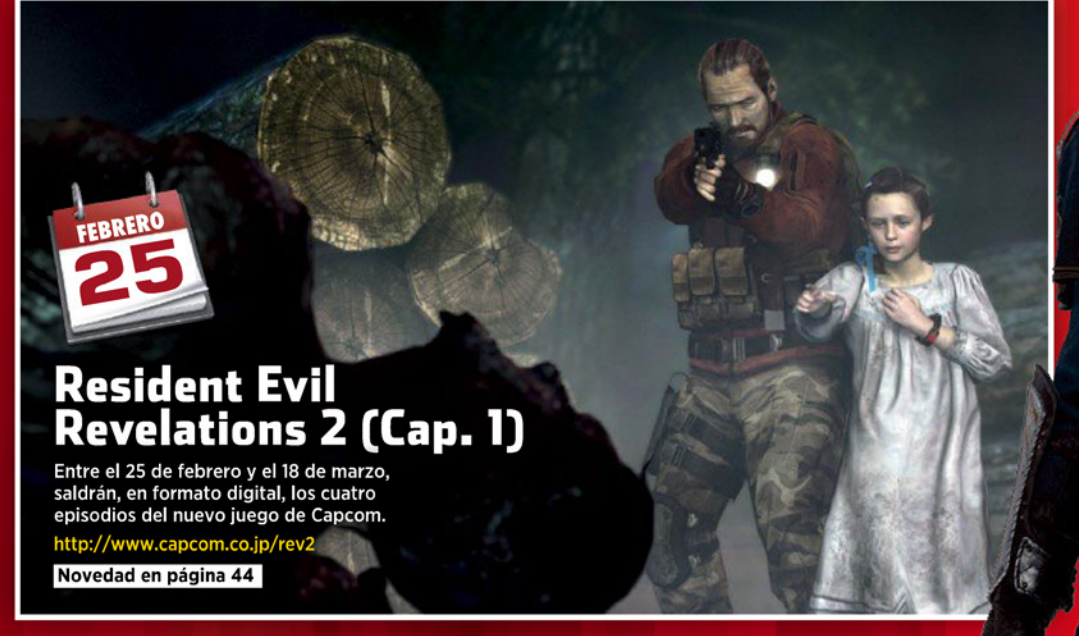


Dragon Ball Xenoverse

El célebre manganime vuelve a la palestra con un título que tendrá personajes tanto de la serie Z como de GT.

www.dragonballxenoverse.com

Avance en página 30



Resident Evil Revelations 2 (Cap. 1)

Entre el 25 de febrero y el 18 de marzo, saldrán, en formato digital, los cuatro episodios del nuevo juego de Capcom.

http://www.capcom.co.jp/rev2

Novedad en página 44

FEBRERO
20

The Order 1886

Los sucesores del Rey Arturo tendrán que defender Londres de los híbridos y de la rebelión de la clase proletaria.

www.playstation.com

Avance en página 70



La única demo que se ha visto de *Uncharted 4* transcurría en Madagascar, pero visitaremos más sitios, que serán tan vastos como preciosos.

UNCHARTED 4: EL DESENLACE DE UN LADRÓN | PS4 | NAUGHTY DOG (SONY) | AVENTURA | FINALES DE 2015

Los cazatesoros nunca mueren

NAUGHTY DOG PODRÁN A PRUEBA PS4 CON EL NUEVO *UNCHARTED*

Poco a poco van sabiéndose más detalles del que promete ser el gran estandarte de PS4 para la recta final de 2015, *Uncharted 4*, que ya tiene traducción al español para su subtítulo: *El desenlace de un ladrón*. Desde que se mostrara jugablemente en la PlayStation Experience, Naughty Dog ha ido dando pequeñas píldoras que invitan a pensar que va a ser una de las joyas del año. Gracias a la experiencia acumulada con la remasterización de *The Last of Us*, el estudio californiano ya le tiene cogida la medida a PS4, lo que va a suponer un mejor aprovechamiento del hardware. Tras haberse casado con Elena Fisher al final de la tercera entrega, Nathan Drake estará retirado de la búsqueda de tesoros, pero su hermano Sam, al que creía muerto desde hacía quince años, entrará en escena para pedirle que le ayude a encontrar un tesoro relacionado con el pirata Henry Avery, de quien se cree que trató de erigir una utopía pirata en Madagascar. Encontrarlo será clave para que Sam pueda recuperar la vida que tenía antes de lo que quiera que sucediera tres lustros antes. Sin embargo, no lo tendrán fácil, pues tras el botín también andarán dos villanos de armas tomar: Nadine Ross y Rafe Adler. La primera será una militar sudafricana que tendrá un ejército de mercenarios a su cargo. El segundo será un cazarrecompensas con muy pocos escrúpulos.
En términos jugables, los escenarios serán más grandes que nunca, de modo que a menudo habrá varias ramificaciones por las que avanzar. En ese sentido, la escalada será más incierta que antes, pues muchos pedruscos se quebrarán a nuestro paso. Drake contará con nuevos recursos, como un gancho para balancearse y un cuchillo para escalar por superficies porosas, pero también aprovechará mejor el entorno. Por ejemplo, la vegetación será muy útil para ocultarse y, al parecer, las mecánicas de nado ganarán peso. Tal y como pasaba con Ellie en *The Last of Us*, Sam nos acompañará en muchos momentos, aunque no habrá modo cooperativo. Eso sí, está confirmado que habrá modos multijugador al margen de la campaña. Visualmente, todo estará hecho con el motor del juego, en lo que promete ser uno de los primeros techos de PS4. ¡Larga vida a Drake!

Tras casarse al final de *Uncharted 3*, Nathan Drake se verá empujado, una vez más, a la búsqueda de un tesoro.

■ La historia no será tan oscura como la de *The Last of Us*, pero la aparición de Samuel servirá para mostrar nuevas facetas de Nathan Drake.

EL ENVEJECIMIENTO SOÑADO

El juego transcurrirá un par de años después del anterior, por lo que veremos a un Nathan Drake algo envejecido. Sin embargo, gracias a la potencia de PS4, el famoso héroe lucirá aún más apuesto que antes, algo que poca gente puede decir. La fidelidad anatómica a la que ha llegado Naughty Dog está a años luz de casi cualquier otra.

■ Así de cambiada lucirá la cara de Drake en esta entrega respecto a la tercera. ¡Queremos su secreto!

■ El rostro del protagonista podrá adoptar hasta 850 poses diferentes. Las pupilas se adaptarán a la luz, el cuello se tensará, los párpados se moverán, habrá canas en la barba, el sudor brillará...

■ Habrá 1.200 huesos recreados, una cifra salvaje, sobre todo si se compara con los 250 que había en *The Last of Us*. El movimiento de las articulaciones y el relieve de las venas serán hiperrealistas.





SUBEN

EL APOYO DE SONY A UNICEF Y JUEGATERAPIA

Sony España ha donado 117.108 euros a Unicef y Juegaterapia. Los fondos procedían de la subasta de las ediciones especiales de PS4 por el 20 aniversario de PlayStation. Más de 4.000 personas pujaron por las 375 consolas.

LOS JUEGOS DE LUCHA

El género de la lucha está viviendo una nueva era dorada. Próximamente, llegarán *Dragon Ball Xenoverse*, *Mortal Kombat X* o *J-Stars Victory VS+*, a los que se unirán, más adelante, *Tekken 7*, *Street Fighter V* y *Tekken X Street Fighter*, que sigue vivo.

NUEVOS JUEGOS LEGO

En los últimos años la saga *LEGO* ha sido muy prolífica, aprovechando todo tipo de licencias. Un ritmo que se mantendrá en 2015 con juegos basados en Los Vengadores, Jurassic World o Ninja Go, que llega a Vita en marzo.

BAJAN

LOS DESPIDOS EN SEGA AMERICA

La división estadounidense de Sega va a sufrir una reestructuración que hará que 300 empleados sean despedidos en los próximos meses. Además, pasará a centrarse en juegos online para PC y en dispositivos móviles. No se sabe si esto puede afectar en el futuro a la división japonesa de la compañía, que es la que sigue haciendo mejores juegos, como los de la saga *Yakuza*.

EL CIERRE DE ZOMBIE STUDIOS (*DAYLIGHT*)

Zombie Studios, creadores de *Daylight* y *Blacklight*, ha cerrado sus puertas, ya que los dueños han decidido retirarse. Como mal menor, los empleados ya han abierto un nuevo estudio, Builder Box, que se ocupará de dar continuidad en el tiempo a *Blacklight Retribution*.

HOME CIERRA SUS PUERTAS A CAL Y CANTO

El 31 de marzo se cerrará Home, el servicio de PS3 que consistía una especie de mundo vivo donde los usuarios se relacionaban, jugaban e incluso decoraban su casa o vestían a su avatar.





Dragon's Dogma Online será gratuito y contará con microtransacciones para comprar diversos objetos y armas.



El cooperativo admitirá cuatro personas y se podrá elegir entre cuatro clases.

Los dragones se cazan mejor en comandita

DRAGON'S DOGMA ONLINE | CAPCOM | PS4 / PS3 | SIN CONFIRMAR

Capcom continúa apostando fuerte por el formato "free-to-play". Mientras *Deep Down* sigue fraguándose en el horno, la compañía japonesa acaba de anunciar que una de sus sagas más destacadas, *Dragon's Dogma*, se suma también al formato "gratuito", con la gran noticia de que, a la vez, supondrá el debut de la serie en materia online.

Dragon's Dogma Online, que saldrá tanto en PS3 como en PS4, ofrecerá un enorme mundo abierto en el que se mezclarán rol, exploración y acción. Podremos elegir entre cuatro clases para nuestro personaje: guerrero, cazador, sacerdote y sabio escudero. Si nos cansamos, podremos cambiar de tipo en cualquier momento, a lo que se unirá la posibilidad de aprender diferentes profesiones para poder crear armas, armaduras u objetos.

Sin duda, el aspecto más destacado de *Dragon's Dogma Online*, más allá de su política de monetización con micropagos, será su modo cooperativo. Habrá salas en las que podrán concurrir hasta cien personas, de modo que podremos formar un grupo de cuatro para lanzarnos a la aventura. Si se prefiere, también se podrá jugar en solitario, en cuyo caso los personajes que nos acompañen pasarán a ser controlados por la CPU. Por ahora, sólo se ha confirmado el lanzamiento para el mercado japonés.





No se requerirá un pago mensual, pero deberemos ser miembros de PS Plus para poder conectarnos a los servidores.



Habrá tres facciones que lucharán por hacerse con el trono de Tamriel, mil años antes de lo acontecido en *Skyrim*.

THE ELDER SCROLLS ONLINE: TAMRIEL UNLIMITED | BETHESDA | 9 DE JUNIO | PS4

Tamriel abre sus puertas a los guerreros de PS4

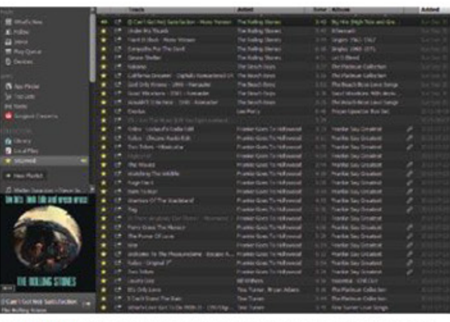
The Elder Scrolls Online, el MMORPG ambientado en el mundo de *Skyrim*, por fin tiene fecha de salida para PS4: el 9 de junio. Para paliar el mal sabor de boca por el retraso respecto a la versión de PC, los usuarios de la consola tendremos la ventaja de que no necesitaremospagar una cuota de suscripción para jugar, bastará estar abonado a PlayStation Plus.

El título estará ambientado mil años antes de *Skyrim* y la llegada del Dragonborn, de modo que habrá tres alianzas que lucharán por la supremacía, justo antes del alzamiento del emperador Tiber Septim. Una vez hayamos creado a nuestro personaje, podremos decidir a qué bando unirnos, para explorar un enorme mundo y participar en gigantescas batallas contra otros usuarios. La versión de PC no recibió muy buenas críticas en su día, en parte por las suscripciones mensuales, pero esa tara, por suerte, no estará en PS4.

PLAYSTATION MUSIC | PS4 / PS3 / PS VITA | SONY | PRIMAVERA

Spotify y su biblioteca se integran con PSN

En los próximos meses, Sony pondrá en marcha PlayStation Music, un servicio que contará con Spotify como socio y que permitirá escuchar millones de canciones desde cualquier consola, vinculando la cuenta que tengamos a la de PSN. En el caso de PS4, se podrán reproducir mientras jugamos. También llegarán PlayStation Video y PlayStation Vue, para películas-series y televisión, respectivamente.



Spotify se ha convertido en un servicio ideal para fans de la música. Cuenta con más de 30 millones de canciones.



Los Onis ofrecerán de nuevo su cara para que se la partamos, en esta ampliación del *Toukiden* lanzado en 2014.

TOUKIDEN KIWAMI | PS4 / PS VITA | KOEI TECMO | ACCIÓN | 27 DE MARZO

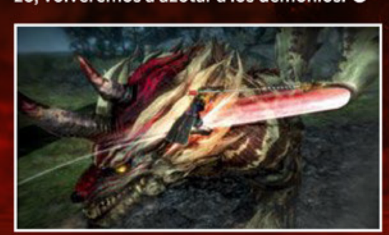
Nueva era de demonios

Hace un año, vio la luz en PS Vita *Toukiden: The Age of Demons*, un RPG de acción que recuerda a la saga *Monster Hunter*, al invitarnos a cazar a una especie de demonios conocidos como Onis y a crear nuestras propias armas, jugando solos o con amigos. Pues bien, a finales de marzo llegará a Vita, y esta vez también a PS4, una versión ampliada que, bajo el nombre de *Toukiden Kiwami*, añade numerosos contenidos nuevos. El juego incluirá toda la historia del original y un hilo argumental nuevo, que servirá como continuación, tendrá un tamaño más o menos similar y nos presentará nuevos personajes. Así, se arrojará luz sobre los Slayers, encargados de defender a la humanidad de los Onis, y el misterioso Consejo de ancianos. Y, por suerte, si ya jugaste al original, podrás importar tus partidas.

Las novedades del juego se escribirán en forma de nuevas armas y ataques, más Onis (los enemigos), mitamas adicionales, nuevos tipos de misiones... De hecho, habrá nuevos tipos de armas y estilos de batalla. Destacarán, particularmente, los nuevos Slayers y sus espectaculares ataques combinados entre varios personajes. En ese sentido, el multijugador cooperativo será el punto fuerte, con soporte para cuatro usuarios. Si se prefiere, también se podrá jugar solo. En principio, se ha mejorado la inteligencia de los personajes aliados, para que supongan una ayuda y no un estorbo. Gracias a los nuevos Onis, la recolección de materiales especiales será más importante si cabe, pues podremos crear armas y equipamiento totalmente nuevos. El 27 de marzo, volveremos a azotar a los demonios.



El estilo jugable será muy similar al de la saga *Monster Hunter*, pero algo más acelerado.



Los que jugaron al original de PS Vita podrán traspasar sus datos guardados a esta versión.

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO

MÁS BLOQUES DE PELÍCULA

Continúan las adaptaciones de sagas con figuras de LEGO. **En junio, llegará *LEGO Jurassic World*,** que recreará tanto la nueva película de dinosaurios como las de la trilogía original. Más adelante, **en otoño, llegará *LEGO Marvel's Avengers*,** inspirado en las dos películas de Los Vengadores, la segunda de las cuales, "La Era de Ultron", se estrena dentro de unos meses. Saldrán para PS4, PS3 y PS Vita.

ANUNCIO

UN PACK PARA LA FRONTERA

El 27 de marzo, se lanzará *Borderlands: Una colección muy guapa*, un pack para PS4 que incluirá las remasterizaciones de *Borderlands 2* y *The Pre-Sequel*, junto con sus DLC. Se podrán trasladar las partidas guardadas de PS3-Vita y, por primera vez, habrá cooperativo para cuatro en una misma consola. **Habrá una edición coleccionista que incluirá un Claptrap por control remoto.**



ANUNCIO

POCA MADERA YA PARA PS3

Bandai Namco ha anunciado que, en 2015, distribuirá *Professional Lumberjack*, un simulador de lo más estrambótico. Habrá que **manejar a un leñador,** cortando árboles, en primera o tercera persona, para luego transportarlos con maquinaria. Habrá algo de gestión también.

ANUNCIO

GUERRA ANTE ZOMBIS NAZIS

El estudio Rebellion ha anunciado que, **en primavera, llegará a PS4 *Zombie Army Trilogy*,** un pack que incluirá la remasterización de las dos primeras entregas de *Sniper Elite: Zomby Army* y una tercera inédita. Nos enfrentaremos a un ejército de zombis nazis.



ANUNCIO

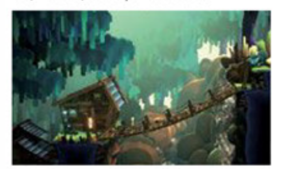
VUELVE TODO UN CLÁSICO

Recientemente se anunció una secuela espiritual de *Wonder Boy*, la mítica saga de Sega. **Se llamará *Monster Boy and the Wizard of Booze*** y llegará a PS4 en una fecha aún por confirmar. El estilo 2D y el colorido serán sus señas.

NUEVOS DATOS

UNA DIOSA A LA ESPAÑOLA

El equipo valenciano Yanim Studio tiene casi listo *Red Goddess*, un plataformas con grandes dosis de acción que verá la luz en **PS4 en abril** (más adelante, llegará también a Vita). Encarnaremos a Divine, una diosa que deberá explorar en su subconsciente para recuperar sus poderes: doble salto, vuelo, telequinesis...



LANZAMIENTO

DOS MITOS LLEGAN A PSN

Desde el 4 de febrero, están disponibles en la Store europea *Suikoden* y *Suikoden II*, los dos míticos RPG de Konami, que vieron la luz en la primera PlayStation en la segunda mitad de los años 90. Hay que recordar que la primera entrega formaba parte de la Store americana desde hace ya varios años. Por fin se ha acabado el ninguneo.

LANZAMIENTO

UNA EDICIÓN DE PESADILLA

Bloodborne contará con una **edición coleccionista, la Nightmare Edition,** que costará **119,99 euros.** Incluirá una caja contenedora que simulará los lomos de varios libros alineados, una caja metálica con el juego, la banda sonora en formato digital, un cuaderno, un libro de arte, una campana de metal, un set de pluma con tinta y un "skin" de sombrero para descargar.



¿QUÉ PASA CON...?

... Metal Gear Rising 2?

Pues... nada. Durante unos días se especuló con que podría ser presentado en un evento asiático, pero desde Kojima Productions lo desmienten categóricamente. Mientras, Hideo Kojima ha declarado que le gustaría hacer un "remake" del primer *MGS* para PS4 introduciendo "ciertos cambios". ¿Llegará a hacerlo?

... Borderlands 3?

En Gearbox están reclutando "tipos duros" para empezar con el desarrollo de *Borderlands 3*. Eso sí, no se pondrán con ello hasta que salga *Battleborn*, el nuevo juego del estudio que mezcla tiros en primera persona con toques RPG y de MOBA previsto para este mismo 2015.



... el desarrollo de Tekken X Street Fighter?

Pues que va viento en popa. Al menos eso dice Katsuhiro Harada, máximo responsable de la serie *Tekken*, asegurando que hay un equipo de 40 personas trabajando en el juego. ¿Cuándo lo veremos?

... lo nuevo del creador de la serie BioShock?

Tras el cierre de Irrational Games, Ken Levine ya tiene un nuevo proyecto sobre la mesa. Aunque aún está "muy verde", el diseñador nos adelanta que será "un juego de ciencia ficción en primera persona con toques RPG y con un desarrollo abierto y muy rejugable". 15 ex Irrational trabajan con él y al parecer sólo se distribuirá en formato digital.

... Tropico 5 en PS4?

Este juego de estrategia no deja de acumular retrasos en su primera incursión en consola. Tras varias "falsas alarmas", ahora anuncia su lanzamiento para PS4 el 27 de marzo.



Play Manía ¡Primeras imágenes!



HELLBLADE | PS4 | NINJA THEORY | AVENTURA DE ACCIÓN | 2015

De la espada celestial a la cuchilla infernal

Primeros detalles acerca de *Hellblade*, el nuevo juego para PS4 de Ninja Theory, autores de *Heavenly Sword*, *Enslaved* y el último *DmC*.

Fueron los responsables del primer gran "hype" de PS3 con *Heavenly Sword*. Intentaron sorprender con *Enslaved: Oddysey to the West*, un título que pasó algo desapercibido pese a sus enormes valores artísticos y de producción. Y fueron capaces de resucitar la serie *Devil May Cry* con *DmC*, superando todas las reticencias iniciales por el cambio de "look" de Dante. ¿Cuál será el próximo juego de nuevo cuño de los británicos de Ninja Theory? Pues *Hellblade*, un título en el que sus creadores llevan trabajando sólo 6 meses, pero aun así han querido compartir con nosotros algunas pinceladas de cómo están enfocando el proyecto en estos primeros compases. En Ninja Theory definen *Hellblade* como un "indie Triple A", es decir, un juego hecho sin las presiones y exigencias de una gran editora pero con la "grandeza" en todos los sentidos que se le presupone a un triple A.

Sus creadores se apresuran a aclarar que, aunque pudiera parecerlo, "no será una secuela espiritual de *Heavenly Sword*" sino que la oscura aventura de Senua nos sumergirá de lleno en las mitologías celta y vikinga, en un desarrollo centrado en la exploración y el combate. No tendrá elementos RPG, ni podremos mejorar a nuestro personaje ni sus armas, ni habrá "quicktime events". El combate estará "basado en las habilidades y con unas mecánicas despejadas de todo artificio". Ni siquiera está previsto que haya HUD, ni indicadores de ningún tipo.

En cuanto al apartado gráfico, *Hellblade* usará el motor gráfico Unreal Engine 4 y la captura de movimientos para animar a sus personajes. Habrá también secuencias de vídeo, pero no quieren abusar de ellas ni que lleven el peso de la narrativa. Y también han confirmado que no tendrá multijugador de ningún tipo.



Sus creadores quieren ofrecer un sistema de juego alejado de los estándares del género: sin toques RPG, ni QTE, ni HUD...



Gráficamente será muy espectacular, gracias al motor Unreal Engine 4, el mismo que usarán juegos como *Street Fighter V*.

Las otras "espadas" de Ninja Theory

Este estudio inglés afincado en Cambridge inicialmente se llamaba Just Add Monsters, pero cuando salió *Heavenly Sword* en PS3 ya se llamaban Ninja Theory. Capcom les cedió la responsabilidad del "reboot" de *Devil May Cry* y los ingleses lo superaron con nota.



Kung Fu Chaos fue su primer juego cuando todavía se llamaban Just Add Monsters. Fue un título exclusivo de Xbox y editado por la propia Microsoft bastante original.



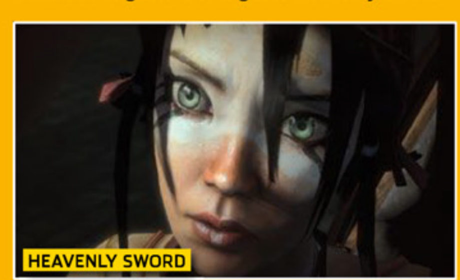
Heavenly Sword fue uno de los primeros exclusivos de PS3 que llamaron la atención, aunque este beat'em up protagonizado por Nariko no convenció a muchos jugadores...



¿PARECIDOS **RAZONABLES** CON *HEAVENLY SWORD*?

El beat'em up aventurero de corte fantástico parece ser un terreno en el que los chicos de Ninja Theory se mueven como pez en el agua. Pero además, en esta caso el apartado artístico nos remite poderosamente a *Heavenly Sword*. Pero sus creadores se apresuran a confirmar que no tienen nada que ver... aunque reconocen que *Hellblade* te gustará si te gustó *Heavenly Sword*.


HELLBLADE


HEAVENLY SWORD



■ *Hellblade* será una aventura de acción ambientada en un mundo de fantasía muy influido por las mitologías celta y vikinga.





■ *Enslaved* es otro juego que, pese a sus virtudes, acabó pasando bastante inadvertido. Hay quien le achaca falta de carisma... y eso que contaron con Andy Serkis.



■ *DmC* es el más que notable "reboot" de *Devil May Cry*. Es su mejor juego hasta la fecha, a pesar de las polémicas que hubo con el nuevo "look" de Dante.



■ Con *DmC Definitive Edition* se apuntarán en marzo a la moda de los "éxitos de PS3 remasterizados a PS4", aunque es un título auspiciado por Capcom.

EL QUIOSCO

REVISTA OFICIAL NINTENDO
» 3,50 € » YA A LA VENTA

INAZUMA, ZELDA, NEW 3DS, MONSTER HUNTER...

El mundo nintendero ha comenzado el año con muchísimas efervescencia. La portada se la dedican al fenómeno **Inazuma**, que vuelve en marzo con ***Inazuma Eleven GO Chrono Stones Ediciones Trueno y Llamarada***. Rol, fútbol y fantasía a raudales para 3DS. Además, llega el nuevo modelo de la portátil, **New 3DS**, y te la presentan al detalle. Y analizan juegazos de la talla de ***Zelda Majora's Mask 3D***, ***Monster Hunter 4 Ultimate***... Y un superreportaje que ningún nintendero debe perderse: **la lista del 100 al 1** de los mejores juegos de Nintendo 3DS. Y queda espacio para un especial trucos de ***Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa***.

HOBBY CONSOLAS
» 2,99 € » 20 DE FEBRERO

¡MAJORA'S MASK REGRESA Y LO HACE CON NEW 3DS!

El número de marzo de Hobby Consolas dedica un hueco muy especial a ***The Legend of Zelda***: repasan la historia de la saga, hablan con Eiji Aonuma (actual responsable de la serie) y analizan ***Majora's Mask***, la revisión del clásico de N64 que acaba de llegar a 3DS (y New 3DS). También adelantan nuevos datos de ***The Rise of Tomb Raider***, la continuación del "reboot" de las aventuras de Lara Croft, y de ***Just Cause 3***, el alocado mundo abierto arrasado por Rico Rodriguez. También han tenido tiempo para analizar ***The Order 1886***, la esperada exclusiva de PS4, ***Monster Hunter 4***, ***Evolve*** o ***Dragon Ball Xenoverse***, entre otras novedades.







ENTREVISTA A...
JON CORTÁZAR

"A PS Vita le esperan muy buenos momentos"

Hablamos con Jon Cortázar, fundador y CEO del estudio bilbaíno Relevo Videogames, con motivo del lanzamiento de *Baboon!*, una original propuesta que sólo podremos jugar en la portátil de Sony.

¿Cómo nace *Baboon!*? ¿Cómo surge la idea de un monito que atraviesa niveles en vertical propulsado por bombas?
La idea era crear un juego de puzzles a pantalla fija en el que debíamos disparar al monito para que en su trayectoria fuera capaz de atrapar todos los plátanos de la pantalla. Luego planteamos la idea de que la pantalla no fuera estática y que pudiéramos seguir progresando hacia arriba, con enemigos y plataformas... Esto dio lugar al libre movimiento de Tumbili, como cualquier personaje de un plataformas, pero colocando bombas para subir. Comprobamos que el juego iba haciéndose cada vez más trepidante y trabajamos en el resto de elementos.

Antes de su lanzamiento en PS Vita, el juego estaba pensado para otras plataformas. ¿Qué queda de aquellos inicios?
Desarrollamos una demostración en PC del motor completo, con el primer mundo y las mecánicas básicas. Con ese prototipo obtuvimos en 2011 el premio al Mejor Videojuego Vasco en el Certamen Internacional hóPlay, así como otras tres nominaciones a Mejor Grafismo, Originalidad y Jugabilidad. En la GameFest de aquel año el público pudo jugarlo, dándonos todo tipo de "feedback", lo que fue muy enriquecedor. De ese prototipo sólo se mantiene el concepto básico y algún que otro gráfico, ya que todo lo demás iba siendo pulido, mejorado, adaptado a Vita...

¿Cómo son los primeros contactos con Sony?
En Bilbao, Roberto Yeste, director de desarrollo local de Sony, se reunió con estudios vascos para buscar talento local y luego vino a conocernos. Alucinó con nuestros trabajos sobre plataformas retro y le atrajeron nuestros trabajos para terceros y nuestro juego para móviles *British Bob Jumping Craze*. Finalmente le enseñé la demo de *Baboon!* A Roberto le cautivó el juego y quiso saber más: de esa reunión salimos con el compromiso de enviarle un documento de diseño del juego. Tras unos meses de conversaciones, en 2013 obtuvimos la certificación que nos permitía desarrollar y publicar para Vita.

Tras trabajar de forma independiente, ¿qué ventajas e inconvenientes destacarías de trabajar con un gigante como Sony?
Es cuestión de aprender y de ir interiorizando sus procesos de trabajo y sus requerimientos. Por lo demás, todo son ventajas, sobre todo en cuanto al trato y al servicio técnico: el apoyo que tuvimos en todo momento desde SCEE fue tremendo. Cuando trabajas para una plataforma así, dejas de ser un número, te asignan contactos personales a los que poder plantear dudas o comentar aspectos del producto... Y cuando interiorizas que vas a salir en una plataforma de Sony y que ya no estás en "mobile", te cambia el chip y con ello el propio juego: crece, mejora y pules todo con especial mimo, ya que el jugador de consola es más exigente que el de móviles.

¿Por qué esta estética tan nipona en vez de ser fieles a vuestro estilo "pixel-art"?
Muy buena pregunta, sobre todo teniendo en cuenta nuestra experiencia en plataformas "vintage". Pero en este juego queríamos hacer algo diferente. Hay sobresaturación de videojuegos indies con gráficos pixel-art y queríamos escapar de esa etiqueta de juego indie. Somos un estudio independiente, pero nuestro producto no tiene por qué enarbolar esa bandera de "eh, que somos indies porque pintamos píxeles o porque hacemos juegos oscuros o intimistas". Dentro de nuestras posibilidades nuestra idea es la desarrollar los juegos que nos gustan. Originales y sorpresivos, sí, pero para todos los públicos y reflejando nuestro espíritu retro en el gameplay.

"A los que quieran dedicarse a crear juegos les aconsejo que se marquen unos plazos y traten de cumplirlos. Que terminen el proyecto planeado y procuren darle toda la visibilidad posible".

RELEVO® VIDEOGAMES

***Baboon!* ha sido desarrollado en Bilbao por este estudio formado por cinco personas, tras un año y cuatro meses de duro trabajo.**



En las oficinas de Relevo en Bilbao se respira amor por el "retrogaming". ¡Tienen incluso una recreativa antigua!

El "core" de este estudio bilbaíno lo forman tan sólo cinco personas.

En 2009 se fundó el estudio Relevo Videogames con la creación de *La Corona Encantada*, título para Spectrum y MSX cuyo arte de portada fue diseñado por el mismísimo Alfonso Azpiri (como en los viejos tiempos). En mayo de 2013 obtuvieron la certificación para poder publicar en Vita, pero ya llevaban tiempo trabajando en *Baboon!*, su primer juego para la portátil de Sony. Tardaron un año y cuatro meses en terminarlo, manejando un presupuesto de 150.000 euros. ¡Y en el estudio son sólo cinco personas! El propio Jon Cortázar nos lo resume así: "el "core" del desarrollo de *Baboon!* ha sido llevado a cabo en Bilbao por nuestro equipo de cinco personas, pero en el juego han participado más de veinte, entre ilustradores, diseñadores, escritores (el guión del juego supera las 18.000 palabras), localizadores y músicos (el trabajo de Giuseppe Strano, Taichi Toyoda y Koichi Simizu fue fantástico, tanto en composición como en interpretación)".

Hideyuki Fukasawa es el "sound director" de *Baboon!* ¿Cómo ha sido trabajar con este famoso compositor y el estudio Yugenstudio?
La gente de Yugenstudio nos contactó en 2011 y cuando nos enfrentamos a la preproducción de *Baboon!* me acordé de ellos. Charlamos por Skype y la sintonía fue total. En Yugenstudio nos sugirieron contratar a Hideyuki Fukasawa como colaborador externo para la supervisión y dirección del proyecto. Es un compositor de relevancia, además de un artista muy perfeccionista, que consiguió un resultado compacto y que encaja a la perfección con el juego.

¿Alguna idea que os hubiera gustado meter en Baboon! y que no hayáis podido incluir?
En *Baboon!* puedes encontrar casi de todo: pantallas de desarrollo horizontal, fases bajo el agua, niveles de shoot' em up vertical en una nave espacial, guiños a juegos como *Arkanoid*... Teníamos más ideas, pero no te las digo, por si hacemos una secuela (risas).

Te has mostrado entusiasmado por las posibilidades que ofrece PS Vita, ¿por qué crees que no termina de triunfar en occidente?
PS Vita es un maquinón, pero recibir muchos ports de juegos existentes o remakes HD de clásicos hace que el usuario perciba que los estudios no trabajan lo suficiente sobre ella. Luego están los que dicen que la consola no tiene juegos, aunque si chequeas su catálogo verás que realmente es bastante extenso. Si los estudios se animan a crear juegos nuevos para PS Vita, le esperan buenos momentos.

¿Qué consejos le darías a la gente que está empezando a desarrollar videojuegos?
Que se preparen para un trabajo que no termina cuando te marchas a casa. Son proyectos que requieren talento, trabajo y mucha implicación y para soportarlo tiene que gustarte... ¡y mucho! ¿Mi consejo? Desarrolla un proyecto con amigos, buscad las herramientas más adecuadas, marcaos tiempos y poneos una meta, como por ejemplo, el deadline de un concurso. Y después tratad de moverlo, de darle visibilidad. Y cerrad el círculo: terminad el proyecto planeado. Sobre todo, realizad todo el proceso y ved lo gratificante que es poner tu juego a disposición de los jugadores. Ah, y que jueguen muchísimo a todos los géneros, que traten de encontrar qué es lo que les gusta aprendiendo en cada partida.

¿Tenéis nuevo proyecto a la vista? ¿Seguiréis trabajando en PS Vita?
Ahora nuestro objetivo es analizar los resultados del lanzamiento de *Baboon!* en Europa y tratar de salir cuanto antes en Norteamérica. Pero estamos trabajando ya en la conceptualización de nuestro nuevo proyecto. Trataremos de llegar a más plataformas, pero no vamos a dejar que caiga en saco roto todo lo que hemos aprendido desarrollando para PS Vita, así que seguiremos apoyando a la portátil de Sony.

» UN MONO QUE ES LA "BOMBA"

BABOON! バブーン!

Baboon! es una original mezcla de plataformas y puzzles con toques aventureros que, una vez interiorizada su mecánica (el mono Tumbili no puede saltar; debemos lanzarle usando bombas con distintos efectos sorteando todo tipo de dificultades), engancha sin remedio. Ya está en el Store.



Tumbili atraviesa niveles de desarrollo vertical llenos de dificultades propulsándose con distintas bombas.





Así ha terminado la Temporada 1 de la Liga Oficial PlayStation

18.000 JUGADORES HAN COMPETIDO POR MÁS DE **10.000 EUROS EN PREMIOS**

El pasado 11 enero terminó la primera temporada de la LOP con un gran éxito de participación y ya está en marcha una segunda, que promete superar en todo a su antecesora: más juegos, más premios, más eventos y más diversión. Atentos, que estará en marcha hasta junio.

A mediados de octubre, coincidiendo con la celebración de la feria Madrid Games Week, Sony España puso en marcha la Liga Oficial PlayStation, una plataforma que permite que los jugadores de PS4 participemos en partidas rápidas, torneos y eventos especiales, como cualquier otra plataforma de e-sports, con la diferencia de que la LOP escoge nuestro rival en función de nuestra habilidad, lo que nos permite competir sin que tengamos la horrible sensación de ser sparring de nadie... Cualquier jugador de cualquier nivel puede participar en los muchos torneos que se van abriendo continuamente y de la manera más sencilla, ya que el registro en la página (www.ligaplaystation.com) es muy fácil (mediante nuestra cuenta PSN) y los únicos requisitos son tener una PS4, el juego en cuestión y una suscripción a PlayStation Plus para poder jugar online. Como ya sabéis, la Liga Oficial PlayStation es una iniciativa de Sony España y su apuesta ha tenido una fantástica respuesta por parte de los usuarios. Y es que la Temporada 1 se ha cerrado con casi 16.000 jugadores (sólo de España) que han participado en más de 25.000 partidas. En total se han entregado premios por valor de 10.000€, además de otro tipo de premios relacionados con los Torneos Especiales, como el Torneo El Corte Inglés, que durante un mes congregó a 3.000 participantes en pos de un súper premio: un viaje a Berlín para ver la final de la Champions para dos personas, con entradas, alojamiento y traslados incluidos. También hubo eventos presenciales, como el desafío "Enfréntate a los Márquez" cuyos ganadores conocieron a los hermanos campeones del mundo de motociclismo.

Como veis, la propuesta es de lo más interesante y sencilla: unirse a la Liga es muy fácil, totalmente gratuito y da igual tu nivel, ya que el sistema de matchmaking (que se ha mejorado de cara a la Temporada 2), siempre buscará rivales de tu nivel.

La Temporada 1 de la LOP en cifras

16.000	jugadores inscritos
10.000	euros en premios
25.576	partidas disputadas
107	torneos jugados

Te recordamos que la Temporada 2 ya está en marcha y que puedes apuntarte en cualquier momento (**www.ligaplaystation.com**) y empezar a disputar partidos en *FIFA 15, PES 15, Injustice: Gods Among Us, DRIVECLUB, NBA2K15, EA SPORTS UFC y FIFA Ultimate Team.* Además, muy pronto se añadirán *Mortal Kombat X, Battlefield Hardline*... Por puesto, habrá un montón de novedades, como los Torneos Flash Day, torneos rápidos que empiezan y acaban el mismo día, y nuevos eventos especiales que te permitirán ganar premios antes de que acabe la Temporada...
No dudes en apuntarte, te esperan premios tan jugosos como los de la primera (suscripciones a PS Plus, dinero PSN...) y además, televisores Sony de 46", teléfonos Xperia Z3, auriculares, volantes... ¿Todavía te lo estás pensando?

RÁNKING DE GANADORES DE LA LOP

Ránking GENERAL

1º Rampagelex: 1.000€ PSN+ Suscripción 1 año PlayStation Plus
2º Eusk-: 500€ PSN + Suscripción 1 año PlayStation Plus
3º isra_almansa: 250€ PSN + Suscripción 1 año PlayStation Plus
4º Javehvlc: 100€ PSN + Suscripción 3 meses PlayStation Plus
5º CraZyBroTherS_RM: 50€ PSN + Suscripción 3 meses PlayStation Plus
6º CaTa-_8: Suscripción 3 meses PlayStation Plus
7º XeXii_-MaNiiaK-_: Suscripción 3 meses PlayStation Plus
8º DaniHdez_: Suscripción 3 meses PlayStation Plus
9º JorgeGM9: Suscripción 3 meses PlayStation Plus
10º Tr3mBoloniiDas: Suscripción 3 meses PlayStation Plus

Ránking FIFA 15

1º Eusk-: 10.000 FIFA Points + PS Plus 1 año + 500€ saldo PSN
2º isra_almansa: 5.000 FIFA Points + PS Plus 3 meses + 200€ saldo PSN
3º Javehvlc: 5.000 FIFA Points + PS Plus 3 meses + 100€ saldo PSN

Ránking NBA 2K15

1º Rampagelex: 200.000 VC + Suscripción 1 año PlayStation Plus
2º camboyeroloco: 75.000 VC + Suscripción 3 meses PlayStation Plus
3º Snak3-282-: Suscripción 3 meses PlayStation Plus

Ránking BATTLEFIELD 4

1º Mad Company 2 : 1er Premio (x4): Battlefield Hardline PS4 + Battlefield Premium + Suscripción 1 año PlayStation Plus.
2º R3XGAMING: 2º Premio (x4) + 4 Accésits (Suscripción 3 meses PlayStation Plus)
3º Epicteamf: 3er Premio (x4) + 3 Accésits (Suscripción 3 meses PlayStation Plus)

Ránking EA SPORTS UFC

1º Rampagelex: 100€ saldo PSN
2º Snak3-282-: 50€ saldo PSN
3º Raven_dag: 20€ saldo PSN



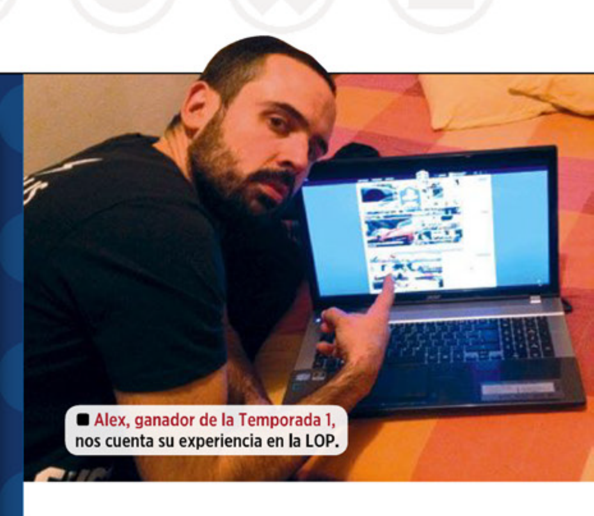
Participar en la Liga Oficial PlayStation es de verdad muy fácil. Basta con entrar en www.ligaplaystation.com y registrarte con los datos de tu cuenta PSN.



El Evento "Únete a los Márquez" enfrentó a dos clubes, capitaneados por Marc y Álex.



La Temporada 2 está en marcha, con nuevos juegos, torneos y eventos.


Alex, ganador de la Temporada 1, nos cuenta su experiencia en la LOP.

CHARLAMOS CON RAMPAGELEX, GANADOR DE LA TEMPORADA 1

Antes de nada, cuéntanos algo sobre ti, ¿a qué te dedicas, qué edad tienes, desde cuándo juegas con videojuegos? ¿Te llamamos Rampagelex?
Hola, llámadme Álex. Soy de Bilbao tengo 33 años y, bueno, un trabajo un poco "especial": trabajo repartiendo butano. Juego a los videojuegos desde que tengo uso de razón. Me fascinaba cualquier recreativa, consola o maquinita que caía en mis manos.

¿Qué fue lo que te animó a participar en la LOP?
Me llamó la atención que fuera la Liga Oficial y también los premios, que están muy bien, pero por encima de todo me animé por competir: soy muy competitivo y me parecía la plataforma ideal.

¿Tenías experiencia en este tipo de competiciones?
Si, he jugado en varias webs que hacían ligas online de varios juegos.

¿Y qué te ha parecido la LOP frente a otras ligas?
Bastante bien para ser su primera temporada, pero hay cosas que deberían solucionar inmediatamente, como la gente que no confirma resultados o los tramposos y sancionarles duramente.

¿Te resultó complicado empezar a competir?
No, todo es muy sencillo y fácil. Fue registrarme y empezar a jugar sin problema.

De todos los juegos disponibles en la primera temporada, ¿cuál era tu favorito?
Ummm, pues si me tengo que quedar con uno me quedo con *NBA 2K15*, por que los llevo jugando desde que salió el primero

Suponemos que para ganar el premio gordo habrás tenido que jugar también a otros... ¿Te resultó difícil competir y ganar en otros juegos que en principio no eran tu punto fuerte?
La verdad es que no, porque tanto *NBA* como *UFC* se me daban muy bien, así que fue fácil, jeje.

¿Qué opinas del sistema de matchmaking?
Me gusta, pero se podría mejorar en algunas cosas.

¿Cuál crees tú que ha sido la clave de tu éxito?
Yo creo que el ser bueno en dos juegos, pero sobre todo ser regular y dar el "callo" en los torneos, que es lo que más puntos daba.

¿Qué les dirías a los jugadores que no se animan a participar porque piensan que "no son buenos"?
Pues que se animen por que está muy bien, hay juegos de todo tipo y seguro que encuentran alguno que les vaya bien. Además, les diría que jugando con gente de todo tipo es como se mejora.

PlayStation Move y su futuro virtual

Daniel Acal
@daniacal



El otro día estaba buscando un cable para cargar mi Dual Shock 4 y en uno de los cajones de repente vi algo que me llamó poderosamente la atención: una especie de pelota de ping-pong asomaba entre el amasijo de cachivaches. Era mi viejo mando Move. No sólo se me había olvidado dónde estaba guardado, sino que me costó recordar cuando fue la última vez que lo utilicé. Creo que fue cuando tuve que comentar Wonderbook, aquel invento peregrino de Sony vendido como "un libro que cobra vida ante nuestros ojos". Una apuesta que parecía firme, con dos de los tres juegos que aparecieron para este soporte sustentados por dos atractivas licencias ("Harry Potter" y la serie de la BBC "Caminando entre Dinosaurios) y la promesa en el horizonte de que, en el futuro, habría juegos de Disney compatibles con el mamotreto (que, por cierto, nunca llegamos a verlos). Una apuesta que terminó diluyéndose... y Move va por el mismo camino. ¿O no?

PlayStation Move fue presentado en el E3 de 2009 como "el Wiimote de Sony". En aquellos años, el éxito de Wii era incontestable y con Microsoft preparando también su Project Natal (que acabó derivando en Kinect), Sony no podía permitirse el lujo de quedarse atrás y no subirse al tren de los controles de movimiento... por si acaso el futuro de los videojuegos pasaba por ahí. Además, no era la primera vez que Sony incorporaba a sus dispositivos ideas que previamente habíamos visto en consolas de Nintendo, optimizándolas en algunos casos (ahí están los dos motores de vibración del Dual Shock de la primera PlayStation "inspirándose" en el Rumble Pack de Nintendo 64).

Los primeros juegos para Move estaban, efectivamente, muy orientados hacia el mercado "casual", aquel que había logrado conquistar Wii de forma tan meritoria como aplastante. Teníamos nuestro propio *Wii Sports* (*Sports Champions*) y "party games" como *TV Superstars* o *Start the Party!* Y la promesa de Sony de incorporar esta tecnología a juegos más "hardcore", como *SOCOM*. Para ello presentaron un mando secundario (el "mando de navegación" conocido popularmente como "navigator"), que era el equivalente al nunchuk de Wii y con cuyo stick nos moveríamos por el escenario en los juegos que lo requiriesen. Y el periférico también se presentaba como el sustituto natural de las pistolas de luz, con la propia Namco apoyándolo con su *Time Crisis: Racing Storm* (y de paso condenando a muerte a su propia pistola GunCon 3, que apenas llegó a tener juegos compatibles).

Más adelante, Sony cumpliría su promesa de incorporar Move a propuestas más "serias", y saldrían revisiones de juegos ya lanzados adaptándolos a esta tecnología (como *Resident Evil 5* o *Heavy Rain*). También lo usamos como raqueta en *Virtua Tennis 4* y *Top Spin 4*. Y por aquellas fechas llegaron otros muchos títulos compatibles, como *Killzone 3* (que salió acompañado de un periférico con forma de rifle de asalto llamado Sharp Shooter y que tiene una capa de polvo aún más gruesa que la de mi mando Move) o *Ninja Gaiden 3* (¿quién querría jugarse un *Ninja Gaiden* así?). Incluso *FIFA* se dejó llevar por "la moda" en un par de entregas. Parecía que los juegos tenían que ser compatibles con Move "porque era lo que tocaba" y los desarrolladores tenían que devanarse los sesos para calzarlo en sus juegos, sin importar demasiado si "pegaba" o no.

Pero la burbuja estalló y la cruda realidad es que Move terminó quedando reducido a juegos muy enfocados al público infantil, algún "party game" y, últimamente, ni eso. Su último gran baluarte iba a ser *Until Dawn*, pero el survival horror de Supermassive Games, tras unos meses de "reformulación" (en los que llegó a rumorearse que habría podido ser cancelado) finalmente saldrá para PS4 y no será compatible con Move. Sólo los juegos de baile como los superventas *Just Dance* lo siguen usando.

El periférico parecía condenado, pero entonces Sony decidió hacerlo compatible con PS4... ¿sólo para que jugáramos a *Octodad*? Nooo. El plan maestro de Sony es utilizarlo como complemento para su dispositivo de realidad virtual Project Morpheus. El propio Shuhei Yoshida nos dio las claves hace unos meses asegurando que "cuando te pones Project Morpheus, lo único que quieres hacer es interactuar inmediatamente con un objeto en un espacio virtual y la única manera de hacerlo es con un dispositivo reconocible en entornos tridimensionales, como PS Move". Reconozco que me cuesta no salivar pensando en las aplicaciones prácticas de esto. Aún es pronto para hablar de Project Morpheus (tiempo habrá a partir del próximo E3, seguro), pero creo que voy a tener localizado mi mando Move de cara al futuro, porque a lo mejor (ojalá) en 2016 lo utilizo más que en todos estos años. Quién nos lo iba a decir, ¿verdad?



HOY POR HOY, UNA GRUESA CAPA DE POLVO CUBRE MI MANDO MOVE, PERO CON PROJECT MORPHEUS PUEDE RECOBRAR PROTAGONISMO.

La perspectiva del tiempo


Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

En el momento de escribir estas líneas, 5 de febrero de 2015, todavía no he podido probar la versión final de *The Order 1886*. He jugado a todas las demos que han preparado para prensa y eventos, y aunque sus creadores (Ready at Dawn), ya han confirmado que el juego está terminado, que ya tienen el master final para duplicar (con esa frase anglosajona, "que ha entrado en la fase gold", que tan alegremente abrazamos), no parece que vayamos a tener el código final del juego a corto plazo, aún siendo de los pocos medios españoles que tenemos consola debug en las oficinas para poder cargar betas y juegos que no son "finales".

Con anteriores títulos de Ready at Dawn, como los dos fantásticos *God of War* de PSP, no hubo estos problemas para acceder al código final... y eso que en PSP había piratería (y el juego podía salir a la luz pública antes de tiempo). Pero ese no es el caso de PS4, y aún no tengo muy claro si se debe al propio recelo del estudio, de la central europea que controla milimétricamente cada paso o de quién, pero lo cierto es que estando el juego terminado, los medios no pueden acceder a él todavía. Por eso no lo veis analizando en esta revista. Y eso, me da qué pensar.

Si mi lado "demoníaco" se impone, pienso que puede ser porque el estudio no está seguro de su obra, que flaquea en algún apartado como la duración, y que cuanto más tarde llegue a los medios, más oportunidades tendrá entre el público menos informado. No sería el primer caso, ni el último. Pero si mi lado "angelical" aflora, quizá *The Order 1886* guarda alguna sorpresa tan "cojonudísima" que si me lo dan antes, a lo mejor soy tan bocazas que no me puedo morder la lengua y voy corriendo a las redes sociales a reventarles la sorpresa. Porque, pongamos que en realidad soy un profesional con mentalidad quinceañera y tengo la necesidad de destacar a costa de lo que sea. Un "peligro" que se remediaría con uno de esos simples NDA que tanto gustan a las compañías...

Pero volviendo a la práctica de no soltar el código con tiempo, no es ni mucho menos exclusiva de Ready At Dawn o Sony. Sin ir más lejos, este mismo mes se está dando una situación parecida con *Dying Light*, sin obviar que en 2014 ha habido varios casos sonados de esta práctica y, en muchos de ellos, la experiencia nos ha demostrado que cuando tienes un producto terminado y no lo enseñas, es por algo. Y así, casi sin quererlo, por misteriosas jugadas de la memoria, me he retrotraído a hace más de 15 años atrás en el tiempo. Recuerdo con cristalina claridad, como si hubiera sido ayer, un hecho tan simple como recibir los códigos de juegos como *Final Fantasy VIII* o *IX*, por citar dos ejemplos, con dos meses de antelación al lanzamiento. Y no fueron los únicos...

Imaginad por un momento lo que eso supone. No sólo daba tiempo de sobra para poder completar el juego, que como bien sabéis eran largos como ellos solos, sino que además nos permitía verlos a fondo y casi de forma paralela, preparar las pedazo de guías que hacíamos en PlayManía con el mimo necesario. Pero, por si eso no fuera suficiente, demostraba otra cosa más: el desarrollador había hecho su parte del trabajo y nos daba margen suficiente para poder hacer el nuestro BIEN. No sé si será culpa de Internet o de la inmediatez y estupidez en la que vivimos hoy en día, pero lo cierto es que hay determinados juegos que sin estos márgenes de tiempo resulta imposible, o muy, muy difícil, ver y valorar como se merecen.

ALLÍ DONDE ANTES SQUARE ENIX ARRASABA EN VENTAS CON CADA *FINAL FANTASY*, AHORA NO DEJA DE LEVANTAR SUSPICACIAS.

En última instancia, esto también demuestra que hoy en día, ni juegos, ni compañías son, en muchos casos, lo que eran. Allí donde antes Square arrasaba en ventas con cada nuevo *Final Fantasy*, ahora no deja de levantar suspicacias con desarrollos pasilleros y alejados de pasadas glorias, sin olvidar la progresiva occidentalización que está acabando con su identidad. Si miraran las cosas con la perspectiva del tiempo, revisando lo que antes funcionaba y ahora no, lo que antes hacían y ahora no, quizá podrían volver a encontrar el camino que muchas parecen haber perdido.



JUST CA

VUELVE EL HÉROE CON MÁS GANCHO

Ser agente secreto no es moco de pavo... A menos que te llames Rico Rodríguez y te pases el día volando cosas por los aires. *Just Cause 3* aspira a ser el sandbox más alocado de PS4 y, tras echar nuestra primera partida, nos ha dejado enganchados.

UNA SAGA CON MUCHA SALSA

Just Cause comenzó su andadura en PlayStation 2 y desde entonces no ha dejado de dar guerra. El estilo ha cambiado a medida que las entregas han saltado de generación en generación, pero las señas de identidad se han mantenido intactas: acción a raudales, mundo abierto gigantesco, protagonista con encanto latino y un gancho que da mucho juego...



JUST CAUSE

La primera entrega introdujo desde mecánicas propias de los deportes de riesgo a la exitosa fórmula GTA... ¿El resultado? Uno de los sandbox más alocados de todos los tiempos.

JUST CAUSE 2

Rico se lanzó en picado a PS3 dispuesto a explorar uno de los mapas más grandes que hemos visto jamás. Y por si fuera poco, la acción se volvió más hilarante aún.



JUST CAUSE 3

La tercera entrega promete más de lo mismo... ¡Y mejor! Todo lo que hizo grandes a los anteriores se va a potenciar: más acción, más locura y ¡más gancho!

Esto es *Just Cause*: locura, acción, coches en llamas... El espíritu del cine de acción está siempre presente en la saga y se potenciará aún más en esta tercera entrega.

JUST CAUSE 3

PS4 | AVALANCHE/SQUARE-ENIX | SANDBOX | 2015

Nos encanta hacer el cabra. Así, tal cual. Siempre que jugamos a un buen sandbox, nos pasamos la mitad del tiempo poniendo a prueba la paciencia de la policía o comprobando cuantos coches podemos hacer explotar con una sola carga de C-4. Por eso, cuando Square-Enix nos propuso viajar hasta las oficinas de Avalanche Studios en Estocolmo para jugar en primicia a *Just Cause 3*, la nueva entrega de uno de los juegos de mundo abierto más disparatados de todos los tiempos, nuestra respuesta fue pegar varios tiros al aire (es broma, no tenemos armas). Después de todo, la saga *Just Cause* destaca precisamente por invitarnos a hacer todo tipo de locuras imposibles dignas de las mejores películas de acción de los 80. Hay que señalar que Avalanche tiene un estudio principal en Nueva York, que es donde se está llevando a cabo la mayor parte del desarrollo de *Just Cause 3*, mientras que en las oficinas que nosotros visitamos en Suecia se centran en *Mad Max*, el esperadísimo juego basado en las películas post-apocalípticas que protagonizó Mel Gibson (y próximamente Tom Hardy). Por desgracia, respecto a este título los chicos de Avalanche se mostraron especialmente reservados, aunque nos aseguraron que próximamente ofrecerían más información. Al fin y al cabo... ¡Estábamos allí por *Just Cause 3*! Y tras una pequeña introducción por parte de Roland Lesterllin y Franceso Antolini (director y diseñador principal, respectivamente), nos pusimos a los mandos de Rico en su tercera aventura.

Lo primero que nos llamó la atención fue la ausencia de tiempos de carga: el menú principal mostraba al héroe apoyado con pose chulesca sobre un bólido, mientras los habitantes de la República de Medici, la localización ficticia en que tiene lugar la aventura, hacían sus vidas con total normalidad. Al pulsar en la opción "Continuar" pasamos directamente a controlar al agente secreto, sin esperas ni tiempos de carga, muy en la línea de *DarkSiders II*. Además, mientras nos desplazamos por el »


En algunas misiones nos tocará soltar el volante y disparar como locos.


El ciclo día/noche volverá a hacer acto de presencia. ¡Y mirad qué pedazo de vistas nos dejará el paisaje nocturno!

Podremos usar todo tipo de armas. Rico no se anda con tonterías frente a sus enemigos.


La acción es apoteósica y se darán situaciones de infarto. ¿Cómo saldríais de esta?

CAOS POR TIERRA, MAR Y AIRE

Para moverse por un mundo tan gigante hacen falta métodos "especiales". Rico sigue conservando sus habilidades de conducción y su faceta de deportista extremo, pero esta vez, ha aprendido trucos nuevos...

TRAJE AÉREO


El traje aéreo es la principal novedad y al integrarlo con el resto de movimientos, prácticamente es posible volar.

GANCHO


Podemos conectar hasta seis elementos con tres cuerdas distintas... ¡Y controlar la tensión del cable! La locura está servida.

PARACAÍDAS


Al combinar el paracaídas con el gancho y la habilidad para controlar la tensión, podemos ganar velocidad y salir propulsados. ¡Yiiiiiiiiiha!

» mundo no vimos pantallas de carga en ningún momento, consiguiendo una magnífica sensación de fluidez. Y hablando de fluidez, el bueno de Rico ha ganado en animaciones, lo que se traduce en nuevos y espectaculares movimientos. En Avalanche recalcaron la importancia del desplazamiento: quieren que Rico pase de impulsarse con el gancho a lanzarse en caída libre, o de planear con el traje aéreo a descender en paracaídas (en cualquier orden) de forma ágil y natural, como si cada movimiento fuese una prolongación del anterior. Y aunque al principio nos costó hacernos a los controles, no tardamos en movernos por el mapeado con una agilidad digna del mismísimo Spider-man. Una gozada que, por otra parte, nos hizo cuestionar la utilidad de los vehículos... Salvo cuando contaban con potencia de fuego como la que proporciona un carro de combate. El control de los automóviles, uno de los aspectos más criticados de *Just Cause 2*, ha sido mejorado... ligeramente: no tendréis problemas con la mayoría, pero poneos al volante de un coche de alta cilindrada y sudaréis sangre para no salir de la carretera, incluso en las curvas menos pronunciadas. Eso sí, los QTE para entrar en vehículos enemigos han desaparecido por completo: ahora, al pulsar ▲, Rico coloca automáticamente una carga explosiva para abrir la puerta; resulta menos engorroso y sigue suponiendo una pequeña penalización de tiempo. Además, cada vez que nos colocamos sobre la parte superior de un coche, avión o barco disponemos de control total sobre los movimientos de Rico, en comparación con la posición estática que adoptaba el agente en las anteriores entregas. Y ya que hablamos de barcos, el equipo nos confesó que para recrear el comportamiento de las olas se han inspirado en juegos como *Wave Race* de Nintendo 64, a fin de lograr una sensación arcade al cruzar los mares a toda velocidad.

En Avalanche no han querido correr riesgos: *Just Cause 3* es más de lo mismo, pero también mejor... En todos los sentidos.

Otra aspecto que ha mejorado, y mucho, es la forma en que solicitamos apoyo. Como recordaréis, antes era necesario pasar por caja (virtual) cada vez que queríamos que nos mandasen cualquier arma o vehículo y en muchos casos el sueldo de Rico no daba para costear los altísimos precios del mercado negro. En *Just Cause 3* sólo tenemos que comprar (o encontrar) el objeto deseado una vez, y a partir de ese momento podremos pedir ayuda gratis. Lo que nos vendrá de perlas para destruir bases enemigas y liberar ciudades, pues los soldados no escatimarán en refuerzos y potencia de



Una de las novedades es poder dejar colgados a varios enemigos... y vehículos. Todo gracias al gancho.







Tan importante como detonar cosas, es saber huir de una explosión imprevista.

fuego con tal de mandar a Rico a la tumba. Pero nuestro agente no ha perdido el tiempo desde el final de la segunda entrega: ahora puede hackear las poderosas armas antiaéreas que se encuentran en las bases para que sirvan como apoyo contra los molestos helicópteros enemigos, que harán acto de presencia cada vez que salte la alarma. Los puestos, en esta ocasión, funcionan de manera muy similar a como lo hacen en la saga *Far Cry*: una vez liberados, podremos utilizarlos como destinos de viaje rápido. ¡Se acabaron las caminatas de más de 20 minutos para volver al punto de inicio de misión! Además, los habitantes de las ciudades tienen distintas animaciones dependiendo de si están bajo el yugo del régimen enemigo (caminan cabizbajos) o si su ciudad ha sido liberada (caminan alegremente dando saltitos). Como veis, la tónica de esta tercera aventura sigue apostando por un estilo cómico y exagerado, huyendo de toda seriedad con el objetivo de convertir a Rico Rodríguez en el nuevo Schwarzenegger o Stallone de los videojuegos.

Donde más se nota esta "falta de realismo" es en el sistema de físicas que posee *Just Cause*, una auténtica patada a las leyes de la gravedad. Pero ojo, que esto no es en absoluto algo malo, más bien todo lo contrario: las situaciones hilarantes que se produjeron cuando usamos el gancho para unir coches con elementos del escenario tan inofensivos como un rollo de paja nos hicieron soltar más de una carcajada. Y eso por no hablar de la cantidad de gente que dejamos colgando de edificios... La nueva habilidad para tensar el cable a voluntad da lugar a momentos desternillantes, como unir dos objetos y hacer que colisionen a gran velocidad (seguidos, por supuesto, de una explosión). Eso sí, los cables tienen un límite representado por "indicadores de tensión" que nos avisan cuando estos están a punto de romperse. »

DIETA MEDICI

Rico guarda especial cariño a la República de Medici, y es que fue aquí donde nació y creció. Avalanche Studios ha dejado atrás los entornos selváticos que tan bien funcionaron en los primeros *Just Cause* para deleitarnos con un paisaje inspirado en regiones mediterráneas y de un tamaño similar al que posee Panau, la isla de *Just Cause 2*: más de mil kilómetros cuadrados. Pero Medici es mucho más que eso: encontraremos también regiones muy diferentes a las que se acostumbra a ver en el Mediterráneo. Vamos, que será el destino más popular entre los jubilados (virtuales) estas vacaciones.



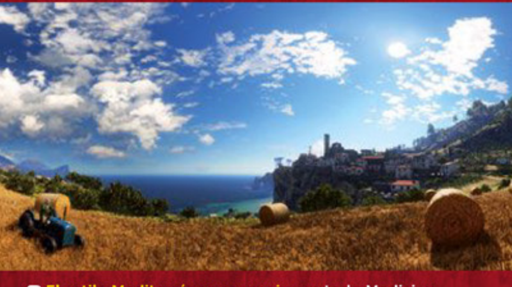
Menudas vistas, ¿eh? Pocas veces se ve algo así en videojuegos y es por las dificultades que conlleva recrear el terreno característico del Mediterráneo.



Una de las novedades son las cuevas: Medici acoge gigantescas zonas subterráneas y, en algunas de ellas, los enemigos han establecido sus bases...



Montañas nevadas en Medici... ¿Por qué no? La magia de los videojuegos hace que todo sea posible. Además vienen de perlas para estrenar el traje aéreo.



El estilo Mediterráneo se respira en todo Medici, y nos hemos sentido como en casa explorando. Bueno, como en casa, pero con más explosiones.

La acción no tendrá límites en *Just Cause 3*, y si no, que se lo digan al piloto del helicóptero...

LOS RIVALES DE JUST CAUSE

GTA V



Hablar de sandbox es hablar de *GTA*. El rey del mambo apuesta cada vez más por un enfoque "realista"... Pero la locura sigue estando a la orden del día.

SAINTS ROW



El surrealismo de *Saints Row* se ha convertido en su principal seña de identidad. ¿Con qué nos sorprenderán después de los súper héroes y la visita a los infiernos?

SLEEPING DOGS



El cine de artes marciales hizo de *Sleeping Dogs* uno de los juegos de mundo abierto más auténtico que hemos probado. Además, ¡Wei podía vestir el traje de Rico!

La historia es exagerada, irreal y muy absurda: una oda al cine de acción de los 80. Si buscas seriedad, *Just Cause 3* no es tu juego.

» Tras trastear con todas estas nuevas opciones que ofrece el gancho (y morir de formas bastante ridículas hasta que le cogimos el tranquillo), nos dirigimos hacia un gigantesco puente que contemplamos en la lejanía. Para nuestra sorpresa, el desarrollador que guiaba nuestra partida nos avisó de que podíamos destruirlo... Y nos pusimos manos a la obra. Muchos elementos del escenario pueden ser demolidos, no es tan exagerado como en la saga *Mercenarios*, pero es muy satisfactorio ver los resultados de nuestras explosiones. Rico contará con cuatro cargas de C-4 que podremos seleccionar en todo momento desde la cruceta, así que nos columpiamos entre las columnas del puente colocando explosivos en los puntos clave. Hecho esto, nos posicionamos a una distancia prudencial para disfrutar del espectáculo y... ¡BOOM! Por desgracia, un bug de esta demo en fase de pruebas evitó que la estructura principal del puente se derrumbase... ¡Pero esto es *Just Cause*! Seleccionamos nuestro lanzamisiles múltiple con proyectiles guiados (una de las nuevas armas) e hicimos añicos lo poco que quedaba del puente en un festival de fuego, escombros y humo. En este sentido, los chicos de Avalanche están tirado la casa por la ventana para ofrecernos un arsenal tan extravagante como destructivo. No tenían permitido revelarnos más, pero nos aseguraron que las nuevas armas de *Just Cause 3* dejan a la pistola de pompas de la segunda entrega a la altura del betún...

¿Y qué pasa con el online? Tras el enorme éxito que consiguió el modo multijugador desarrollado por fans para la versión de PC de *Just Cause 2* (y más tarde hecho oficial por la propia Avalanche), muchos nos preguntábamos si veríamos algo parecido en esta tercera entrega. Y nos tememos que no será así: el estudio cree que la experiencia *Just Cause 3* se disfruta mejor a solas y que muchas de las mecánicas que hacen la saga tan especial se desvirtuarían al meter a diez "Ricos" en el mismo mundo. Eso sí, dejan la puerta abierta a todo el contenido que la imaginación de los fans sea capaz de desarrollar... Además, *Just Cause 3* sí contará con un ligero componente online: los tiempos que hagamos en las distintas carreras y desafíos que hay repartidas por el mapa (con coches, lanchas, traje aéreo...) son registrados en un marcador global, ofreciendo la posibili-



Rico es capaz de subir al techo de los vehículos y ahora tenemos mayor control sobre sus movimientos

Las nuevas armas son muy potentes, pero Rico sólo puede llevar tres al mismo tiempo.

dad de "picarnos" con nuestros amigos por ver quién es el más rápido. Lo mejor es que podemos activar una especie de fantasma que reproduce al dedillo los movimientos de cualquier usuario que escojamos, de forma que podremos competir "en diferido" contra otras personas... O descubrir la ruta que han utilizado para conseguir tiempos récord.

Gráficamente, y a pesar de tratarse de una demostración a la que le faltaba bastante tiempo en el horno, *Just Cause 3* nos sorprendió muy gratamente: la distancia de dibujado era enorme y más de una vez nos quedamos embobados contemplando pueblos y ciudades a kilómetros de distancia. También hay que destacar las montañas y acantilados que se pueden observar cerca de las playas, diseñados con formas muy específicas para ofrecer auténticos desafíos durante misiones y carreras. Por su parte, efectos como las explosiones estaban realmente conseguidos, aunque teniendo en cuenta la cantidad de éstas que se pueden desencadenar en apenas cinco minutos de juego, no es para menos. Eso sí, el framerate aquejaba bastante toda esta carga gráfica, pero una vez más, hay que recordar que se trataba de una beta en fase de pruebas y de aquí a que *Just Cause 3* se ponga a la venta, todavía hay tiempo para pulir defectos... ¿Cuánto tiempo? Pues la única pista que tenemos es "holidays 2015", lo que vienen a ser las vacaciones del presente año. ¿Vacaciones de verano o de invierno? Cruzamos los dedos para que sea lo primero...


REPORTAJE
LOS MEJORES LUCHADORES TAMBIÉN GOLPEAN EN PS4
¡LA LUCHA VUELVE A PEGAR FUERTE!
Los grandes de la lucha se van a ver las caras en el ring de PS4, aprovechándose del potencial de la nueva consola para repartir golpes más espectaculares que nunca. Pero no estarán solos...
24 | PlayManía

La mítica saga de lucha *Street Fighter* volverá por sus fueros a lo largo de este año.

Gráficamente será muy espectacular. Usará el motor gráfico Unreal Engine 4.

PS4 CAPCOM LUCHA 2015

STREET FIGHTER V

EL JUEGO DE LUCHA MÁS **DESEADO** LE HACE UN "SHORYUKEN" A XBOX ONE

El juego que revitalizó la lucha "1 contra 1" después de unos años en los que el género había perdido gran parte de la popularidad y el "gancho" que tuvo en la década de los noventa fue sin duda *Street Fighter IV*. Fiel a sí misma, Capcom lanzó hasta tres ediciones mejoradas y aumentadas a posteriori, la última de ellas, *Ultra Street Fighter IV*, nos llegó el año pasado para PS3 y tendrá también versión para PS4. Pero la fiebre continúa porque el mes pasado Capcom anunció que a lo largo de 2015 veremos la quinta entrega "canónica" de la saga de lucha más importante de todos los tiempos. Una gran noticia para los fans de la lucha... que tengan PS4 y PC, las únicas plataformas en las que está previsto que salga este juego. Y lo mejor de todo es que, por primera vez en la historia de la saga y de la nueva consola de Sony, los usuarios de PS4 y los de ordenadores compartiremos un mismo universo de juego, en el que enfrentarnos en todo tipo de peleas online.

En cuanto al apartado gráfico, seguirá la línea de la pasada entrega aunque con un grado de detalle y unos efectos de partículas con una pinta realmente alucinantes gracias al uso del motor gráfico Unreal Engine 4. Ya hemos podido ver un primer "gameplay" de una versión preliminar y es impresionante, con escenarios aún más detallados e "interactivos", con elementos destructibles que expanden la superficie en la que se desarrollará el combate. Y Capcom ya ha confirmado que los gráficos tendrán mucha mayor calidad en la versión final. Por ahora sólo se han desvelado cuatro luchadores, Ryu, Ken, Charlie Nash y Chun-Li, pero el plantel promete estar a la altura de la magnitud de este lanzamiento. Poco sabemos aún de las novedades a la hora de pelear, aunque se pueden extraer ciertas conclusiones del citado "gameplay". Por ejemplo, hay una barra de "venganza" justo debajo de la barra de vida (Ryu la usa para hacer un Super). Y la barra de EX es distinta entre los dos personajes: Ryu tiene dos partes y Chun Li, tres. Pronto se confirmarán nuevos detalles, pero la cosa pinta muy bien.



Chun Li, Ryu, Ken y Charlie Nash son los luchadores hasta el momento confirmados.



Permitirá peleas cruzadas entre usuarios de PS4 y de PC. No saldrá en otra consola.

Mortal Kombat X volverá con sus "kruentos kombates" 1 vs. 1 con una puesta en escena tan brutal que hasta nos dolerá a nosotros...

PS4/PS3 WARNER LUCHA 14 DE ABRIL

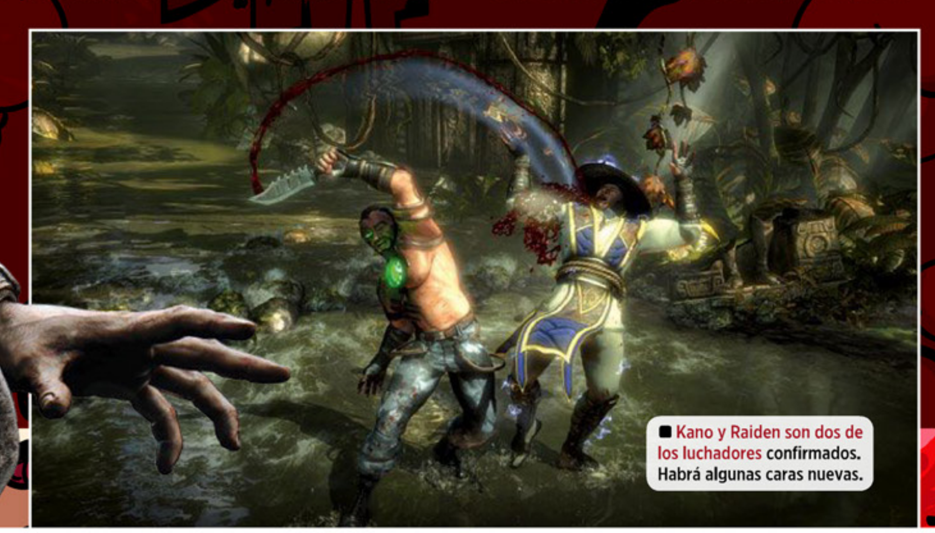
MORTAL KOMBAT X

SCORPION, SUB-ZERO Y "KOMPAÑÍA" YA ESTÁN CALENTANDO SUS **FATALITIES**

Otra saga consolera y con solera del género que va a participar en este gran "torneo" de juegos de lucha al que vamos a asistir en este 2015 es *Mortal Kombat*, con su décima entrega "canónica", es decir, numerada, sin contar "crossovers" ni "experimentos raros".

Así pues, volverán las más dolorosas peleas 1 vs 1 entre luchadores ya conocidos como Sub-Zero, Scorpion, Kano, Raiden o Kung Lao, a los que se sumarán otros nuevos como Cassie Cage (la hija de Johnny Cage y Sonia Blade), D'Vorah (mitad humana, mitad abeja con aguijón y todo), Kotal Kahn (el sucesor de Shao Kahn) o Ferra & Torr (una pareja que actuará como un solo personaje al estilo del Maestro Golpeador en "Mad Max: Más Allá de la Cúpula del Trueno"). Poco a poco se van confirmando más luchadores (los últimos en apuntarse al "kombate" son Kitana, Goro y Reptile), hasta completar un elenco de personajes que rondará los 24, aunque esa cifra todavía no ha sido confirmada por sus creadores, los chicos de NetherRealm Studios, que se están dedicando a presentar a cada luchador de uno en uno.

Antes de empezar cada combate, deberemos elegir el estilo de nuestro luchador (cada uno tendrá tres) y mucho ojo porque no



Kano y Raiden son dos de los luchadores confirmados. Habrá algunas caras nuevas.



Antes de empezar cada "kombate", habrá que elegir el estilo de nuestro luchador entre los tres disponibles. Su forma de pelear dependerá de ello.

podremos cambiarla una vez haya empezado la pelea. Y elegid con cuidado, porque de esta elección dependerá que podamos realizar unos ataques y no otros con nuestro luchador. Cada personaje tendrá cinco movimientos finales, entre los que estarán por supuesto los famosos (y sangrientos) "fatalities" aunque ya está confirmado que en esta entrega no habrá "babalities" (como recordaréis, con este movimiento final que se estrenó en *Mortal Kombat II* convertíamos de nuevo en bebé a nuestro oponente caído). Los movimientos que sí volverán en *Mortal Kombat X* son los golpes X-Ray, un ataque especial que nos permitirá recrearnos en los devastadores efectos de nuestro golpe con una cámara de rayos X. Aún no se han detallado los modos de juego, pero teniendo en cuenta los precedentes estamos seguros de que habrá "kombates" para rato... Y en esta entrega parece que el online va a ganar mucho protagonismo,

En cuanto al apartado gráfico, *Mortal Kombat X* promete dejarnos con la boca abierta, con unos combates realmente fluidos, un modelado de los luchadores brutal, escenarios repletos de detalle y espectaculares efectos de iluminación. Y como todo gran lanzamiento, estará arropado por distintos extras que harán las delicias de los fans, como un cómic cuya trama funciona a modo de precuela o un mando oficial con una disposición de botones más parecida a la de una recreativa. El 14 de abril lucharemos por nuestra vida en PS4 y PS3.

Cada luchador tendrá 5 movimientos finales, entre los que por supuesto no faltarán los sangrientos "fatalities".



Tekken 7 ofrecerá combates 1 vs 1 con algunas novedades en el sistema de juego.

PS4 BANDAI NAMCO | LUCHA | 2015

TEKKEN 7

EL PUÑO DE HIERRO GOLPEARÁ CON TODA SU FUERZA POR FIN EN PS4

Otro clasicazo de la lucha, nacido en los salones recreativos pero fuertemente vinculado a las consolas PlayStation prácticamente desde sus inicios, es la saga *Tekken*, cuya séptima entrega "canónica" veremos este año, primero en su versión recreativa (tiene fijado su estreno en los salones japoneses para este mismo febrero) y luego, conservando toda su espectacularidad, en nuestras PS4 en algún momento de 2015 (suponemos que lo lanzarán de cara al último tercio del año, pero aún no hay fecha oficial). Al igual que *Street Fighter V*, utilizará el motor gráfico Unreal Engine 4, lo que hace que gráficamente no esté muy alejado de la entrega anterior. Incluso hay quien especula con un posible lanzamiento también en PS3, aunque esto no está confirmado.

En cuanto al sistema de combate que disfrutaremos en *Tekken 7*, se han confirmado dos novedades importantes. La primera es el llamado "Rage Art", un movimiento devastador e imparable que podremos realizar cuanto nuestra barra de vida esté en niveles críticos. Y también están los movimientos llamados Power Crush, poderosas contras que nos permiten golpear mientras estamos siendo golpeados.

Hablando ya del plantel de luchadores, en *Tekken 7* se darán cita veteranos de la serie como King, Steve Fox, Hwoarang, Brian Fury, Lin Xiaoyu o Asuka y Jun Kazama, que se darán de tortas junto a nuevas incorporaciones como la brasileña Katarina Alves (cuyo estilo de lucha es el savate o kickboxing francés), el italiano Claudio Serafino, el árabe Shaheen o la "polémica" Lucky Chloe, cuyo provocativo atuendo levantó tantas quejas en ciertos sectores de Estados Unidos que el creador del juego, Katsuhiro Harada, habló sobre la posibilidad de suprimirla en la versión americana del juego y reemplazarla por un "personaje calvo y musculoso" (al final Chloe sí estará en todas las regiones). Precisamente Harada habló también de la historia que servirá como telón de fondo para esta nueva edición del Torneo, que funcionará como conclusión para la saga de la familia Mishima, respondiendo a algunos interrogantes sobre el clan planteados en entregas anteriores, como quién es Devil Jin o los orígenes del Gen Diabólico. Y también ha confirmado que siguen trabajando en *Tekken X Street Fighter*, con un equipo de 40 personas dedicado plenamente a ello.

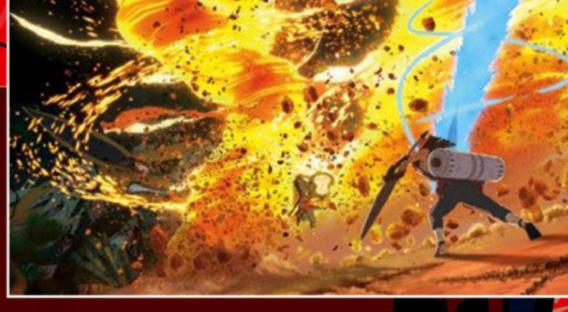
Tekken 7 aclarará todos los enigmas sobre el clan Mishima planteados en estos años.

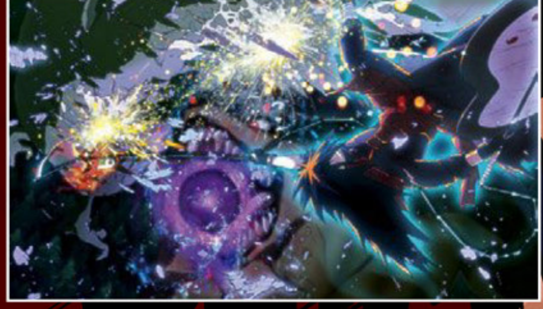
Ofrecerá luchadores bien conocidos como King junto a "fichajes" como la sexy Chloe.



El plato fuerte de *Naruto SUNS4* es participar en el "polémico" final del manga.

PS4 | CYBERCONNECT2 (BANDAI NAMCO) | LUCHA | 2015





NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 4

NARUTO ACABÓ SU **LUCHA** EN EL MANGA, PERO NO EN PS4

En algún momento de 2015 Naruto volverá por sus fueros con otra entrega desarrollada por CyberConnect2 que, según sus propios responsables, es "el juego de Naruto más ambicioso hasta la fecha". El plato fuerte de *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4* será participar en el "polémico" final del manga, que no os vamos a contar aquí por si alguno aún no lo conoce. La mecánica de juego no se alejará de lo que hemos probado en los anteriores entregas, pero se aportarán algunas novedades gracias a la potencia superior de PS4, como la destrucción de escenarios, cuyos efectos permanecerán (y se podrán aumentar) durante todo el combate. Además, ahora podremos romper las armaduras de los rivales para que se vuelvan más vulnerables e incluso desprenderlos de sus armas (cuando eso suceda, su forma de pelear variará, así que tendremos que replantearnos nuestra estrategia). El apartado técnico de *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4* será de traca, como nos tiene acostumbrados esta saga, pero elevado al cubo. No nos tiembla el pulso al asegurar que es el juego basado en un manga más espectacular que ha pisado nunca una consola. Las expresiones faciales, los efectos especiales (las llamas, la deformación de los objetos...) y el fluido movimiento de los personajes parecen estar en ocasiones incluso por encima de la calidad mostrada en el anime. Una auténtica pasada, vamos.

Naruto SUNS 4 permitirá duelos de 2 jugadores (local y online) saldrá, seguramente después de la llegada de *J-Stars Victory VS+*.



PS4, PS3, PS VITA | BANDAI NAMCO | LUCHA | VERANO

J-STARS VICTORY VS+

Se trata de un "crossover" de lucha 3D que reúne a los héroes más icónicos de los mangas de la revista "Shonen Jump" para dilucidar quién es mejor... a puñetazo limpio. Contaremos con Goku de "Dragon Ball", Luffy de "One Piece", Arale de "Dr. Slump", Seiya de "Caballeros del Zodíaco"... y así hasta 39 personajes controlables y 13 de apoyo que pelearán en combates de 2 contra 2. Siempre han de ser dos equipos de dos luchadores, más uno de apoyo. Los combates son en 3D y se desarrollan a un ritmo bastante frenético. Y cómo no, hasta 4 amigos (2 en modo local) pueden pelear a la vez. Si jugamos en solitario, los demás personajes son controlados por la CPU. Los escenarios son amplios e incluyen lugares tan reconocibles como el planeta Namek de "Dragon Ball" o Alabasta de "One Piece". Y todo regado con un buen puñado de modos de juego.



PS4, PS3 | BANDAI NAMCO | LUCHA | SIN CONFIRMAR

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE EYES OF HEAVEN

El estudio japonés CyberConnect2 (os sonará porque son los que hacen los videojuegos de Naruto) también tienen entre manos este *Jojo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven*. Se trata del nuevo juego de lucha para PS4 y PS3 basado en el famoso manga de Hirohiko Araki. Ya está confirmado el regreso de alguno de los personajes que vimos en *All Star Battle* (la entrega anterior de PS3), como Jotaro Kujo, Noriaki Kakyoin, Caesar Zeppeli o Josuke Higashikata. A ellos se van a unir nuevas incorporaciones, como Rudol von Stroheim o Diego Brando.

En cuanto al estilo de juego, sus creadores lo ha definido como "Stylish Tag JoJo Action", es decir, combates por parejas con el estilo típico de la serie. Pronto desvelarán nuevos detalles.



Xenoverse jugará con las paradojas temporales para cambiar acontecimiento de la saga que ya vivimos de otro modo.

PS4/PS3 NAMCO BANDAI LUCHA 17 DE FEBRERO

DRAGON BALL XENOVERSE

UN *DRAGON BALL* **ALTERNATIVO** EN EL QUE EL PROTAGONISTA ERES TÚ

Con quince juegos ya a sus espaldas después de aquel primer *Dragon Ball Z Budokai*, en Dimps siguen apañándoselas para, entrega tras entrega, darle a los fans los suficientes alicientes para seguir confiando en ellos. Y *Dragon Ball Xenoverse* no va a ser una excepción. Para esta nueva entrega por primera vez podremos crearnos nuestro propio super saiyan, eligiendo entre distintas razas (humano, Namekiano, Majin o Saiyajin) y combinando a nuestro gusto cerca de 450 objetos y unos 200 ataques distintos.

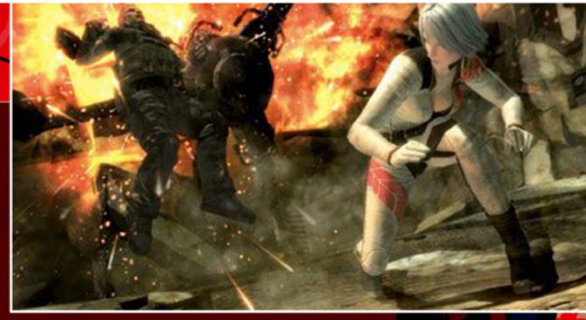
La historia de *Xenoverse* nos presentará a un misterioso personaje venido del futuro... que seremos nosotros, encarnando al personaje que habremos creado previamente. Este personaje de nuevo cuño, al que conoceremos como Avatar, llega porque, en el futuro, Trunks ha detectado que algo está fallando en la ciudad Tokitoki, donde un misterioso reloj ha vuelto a funcionar después de mucho tiempo. Este reloj provoca que se alteren los acontecimientos del universo Dragon Ball que conocemos (desde el inicio de Dragon Ball Z hasta Dragon Ball GT) y parece que detrás de ello hay dos nuevos villanos, la científica Towa y Mira, una criatura artificial que quiere ser la más poderosa del universo. Como la línea temporal ha sido alterada, en esta "realidad" los combates serán diferentes a los que conocemos. Por ejemplo, nos tocará pelear contra dos Ohzarus (simios gigantes) a la vez o presenciar cómo Vegeta se une al Comando Ginew. Los creadores de *Xenoverse* prometen además gráficos espectaculares, animaciones más trabajadas, impresionantes efectos de iluminación y de partículas y escenarios muy destructibles. La cámara cambiará de plano para ofrecernos secuencias más espectaculares durante los ataques especiales. Y hemos visto un gran avance en las animaciones faciales de los personajes. En cuanto a modos de juego, se va a poner un énfasis especial en el multijugador, tanto Online (con novedosas opciones) como a pantalla partida. El mes que viene os lo contaremos todo sobre *Xenoverse*.

Los escenario serán más interactivos que nunca. Y más espectaculares y detallados.

El protagonista será un personaje venido del futuro: tú en la piel del luchador que te hayas creado.



Last Round será la edición más completa de *Dead or Alive 5*, con más personajes, accesorios y opciones de personalización.





DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND

EL ÚLTIMO COMBATE DE LAS **LUCHADORAS** MÁS SEXYS

El 20 de febrero volveremos a tener una cita con las luchadoras más "sexys" del planeta PlayStation. Kasumi, Ayane, Tina, Helena o Hitomi volverán a verse las caras con otros luchadores de la saga como Ryu Hayabusa, Rig o Brad Wong en *Dead of Alive 5: Last Round*, la edición definitiva del clásico de la lucha que se estrenó en PS3 en 2012 y que ya contó con una edición *Ultimate* que salió un año más tarde, además de otra para PS Vita que llevó como subtítulo *Plus*.
Al mencionado elenco de personajes se van a sumar para la ocasión nuevas incorporaciones (como Honoka, capaz de asimilar los distintos estilos de lucha o el icónico jefe final Raidou), que completarán así la mayor oferta de luchadores controlables presentes en un *Dead or Alive* de toda la historia de la saga.
Además, el sistema de personalización de los luchadores y luchadoras será más completo que nunca en este *Last Round*. Ofrecerá más de 300 trajes desbloqueables y disponibles desde el principio y las nuevas opciones de accesorios y peinados otorgarán posibilidades casi ilimitadas para poner guapos y guapas a nuestros luchadores y luchadoras.
Otro punto a tener en cuenta de este *Last Round* es que permite trasladar su completo elenco de luchadores, trajes y accesorios desde *Dead of Alive 5 Ultimate*, mientras los contenidos descargables adquiridos previamente se podrán transferir desde la pasada a la presente generación. Un buen detalle para con los fieles a la saga, pero habrá que ver si estos argumentos son suficientes para hacerle frente a los pesos pesados del género.



GUILTY GEAR XRD SIGN

La lucha en 2D aún arrastra una legión de seguidores y en 2015 vamos a disfrutar también de algunos buenos ejemplos. Uno de ellos es este *Guilty Gear*, que prácticamente cumple un año con respecto a su salida original en los recreativos japoneses y que llegará a Europa (en PS4 y PS3) en algún momento de 2015. *Guilty Gear Xrd* funciona como quinta entrega de esta saga de lucha que arrancó en la primera PlayStation allá por 1998. Presentará un estilo gráfico en plan "cel-shaded", con preciosos sprites dibujados a mano que le otorgan una estética de lo más atractiva (usará el motor gráfico Unreal Engine 3). Incluirá los 12 luchadores disponibles en la versión arcade ya conocidos de anteriores entregas (Sol Badguy, Ky Kiske, Millia Rage,...), junto a un luchador nuevo (Bedman), el jefe final de esta entrega (Ramlethal Valentine) y tres más exclusivos de la versión de consola (17 en total).



BLAZBLUE CHRONO PHANTASMA EXTEND

Otra famosa saga de lucha en 2D firmada también por Arc System Worls (creadores de los *Guilty Gear)* es *Blazblue*, cuya nueva entrega saldrá en Japón el 23 de abril para PS4, PS3 y también para PS Vita. Como podéis deducir de su título, se trata de una revisión "corregida y aumentada" de *Blazblue Chrono Phantasma*, título que sacudió los salones recreativos japoneses en noviembre de 2012 y que contó con una versión para PS3 que llegó a Europa con bastante retraso, en abril de 2014. Esta edición "extendida" contará con nuevos luchadores, todo el contenido incluido en los DLC, nuevos escenarios, algunos retoques y añadidos en ciertos modos de juego y "cross play" entre las versiones PS4 y PS3. No está confirmada su fecha de lanzamiento en Europa.

PROJECT CARS
SIMULACIÓN AL VOLANTE



PS4 está huérfana de simuladores que permitan experimentar la sensación de conducir de verdad un coche de carreras, pero el vacío está a punto de ser cubierto por un título que llega con el depósito lleno de ambiciosas intenciones y que aspira a lo más alto del podio.



■ Financiado y testeado por una gran comunidad de usuarios, *Project CARS* lo tiene todo para ser el primer juego de coches imprescindible de PS4.



LA SUPREMACÍA VIRTUAL DE *GRAN TURISMO* CORRE PELIGRO

PS4 | SLIGHTLY MAD STUDIOS | VELOCIDAD | 20 DE MARZO

Project CARS, el ambicioso simulador de conducción de Slightly Mad Studios (creadores de *Need for Speed Shift* y *Shift 2 Unleashed*), está por fin en el último sector de la vuelta de calentamiento. La parrilla de PS4 no ha recibido aún ningún "pata negra" de la velocidad en lo que a simulación pura se refiere, pero la espera tocará a su fin en apenas un mes, gracias a un título que promete darle un serio toque de atención a *Gran Turismo*, una saga que aún no tiene fecha prevista para dar el salto a la nueva generación. Estamos ante un caso peculiar de "crowdfunding", mucho más masivo y de largo recorrido de lo que es habitual. El desarrollo empezó en 2011 y desde entonces han sido 80.000 las personas que se han animado a financiar el proyecto, con la ventaja añadida de poder testear las sucesivas betas que han ido apareciendo. En base a eso, a la experiencia del estudio y a la colaboración con varios pilotos profesionales, se ha buscado un simulador que esté a medio camino entre *Gran Turismo* y los simuladores más exigentes de PC (*Assetto Corsa, rFactor, iRacing*), que, según los puristas, son los únicos que, de verdad, logran recrear la sensación de estar al volante de un coche de competición.

El turbo de la ambición

Hace unas semanas, tuvimos ocasión de probar una versión casi definitiva del juego y las impresiones no pudieron ser más positivas. El control y todas las derivaciones jugables apuntan altísimo. Se podrán configurar diversas ayudas a la conducción para no excluir a ningún tipo de usuario, pero, sin duda, como más se disfrutará del juego será con todas las ayudas desactivadas. Los contravolantes a los que nos someterán los coches serán fantásticos y aspectos como el desgaste de las ruedas o la lluvia incidirán de forma decisiva en el control. Por ejemplo, cada neumático tendrá tres indicadores que mostrarán la temperatura de las tres zonas de la banda de rodadura: si hacemos un trompo, se achicharrán los traseros y el coche se volverá ingobernable. »

CONDUCCIÓN REALISTA

El exigente control será la seña de identidad de *Project CARS*, que será un simulador a caballo entre lo que puede ser *Gran Turismo* y lo que ofrecen, en PC, juegos como *Assetto Corsa, rFactor* o *iRacing*. Si lo desean, los más novatos podrán activar diversas ayudas.



■ **PILOTOS PROFESIONALES.** Se ha trabajado con Ben Collins, Nicolas Hamilton y Oliver Webb para que el manejo de cada coche sea fiel. El piloto René Rast está preparando las 24 Horas de Le Mans 2015 con el juego.



■ **NEUMÁTICOS.** La gestión de la temperatura será vital. Si se enfrían o se sobrecalientan por una pasada de frenada, perderán agarre. Se podrá elegir el tipo de compuesto y la presión para cada una de las ruedas.



■ **BOXES Y DAÑOS.** Habrá "pit stops" para cambiar los neumáticos y repostar. Paralelamente, el sistema de daños será muy completo, con desperfectos por posibles incidentes de carrera o por fallos mecánicos.



■ **GRANDES PREMIOS.** Los fines de semana estarán estructurados en varias sesiones, incluso con carreras dobles, según la disciplina. Estará presente hasta la vuelta de formación, clave para calentar las gomas.

VIVIENDO EL AUTOMOVILISMO

Project CARS nos invitará a crearnos un piloto propio y a participar en un modo Carrera que no seguirá la estructura habitual del género. Desde el primer minuto, estará todo totalmente desbloqueado.



DECISIONES. En el modo Carrera, habrá que firmar contratos, alcanzar metas históricas para llegar al salón de la fama, hablar con el jefe de equipo y el ingeniero, consultar las noticias de una revista...



GARAJE. Habrá unos 100 coches, que abarcarán todo tipo de disciplinas: karts, utilitarios, turismos, supercoches, monoplazas, prototipos de Le Mans... Estarán representadas una veintena de marcas.



CIRCUITOS. De momento, hay confirmados unos 30: Brands Hatch, Silverstone, Hockenheim, Ímola, Monza, Mount Panorama, Mónaco, Laguna Seca, Le Mans, Mugello, Nurburgring, Spa-Francorchamps...



DLC. Slightly Mad quiere darle al juego un largo recorrido en el tiempo. Es difícil saber hasta qué punto se han "reservado" contenidos y cuál será la política para descargarlos, pero los habrá seguro.

DINAMISMO AMBIENTAL

Se elija el circuito que se elija, *Project CARS* permitirá definir múltiples aspectos para la "ambientación" de las carreras. Por ejemplo, se podrá elegir la fecha del año, lo que, a priori, debería afectar a la temperatura del asfalto o a la incidencia de la luz solar.



CICLO DÍA-NOCHE. Teniendo en cuenta que habrá carreras de hasta 24 horas, los cambios de iluminación estarán a la orden del día. Correr de noche será tan difícil como precioso.



LLUVIA. La nubosidad, la niebla y el grado de fuerza de las precipitaciones serán muy variados. En cuanto el asfalto se moje un poco, se convertirá en una auténtica pista de patinaje.



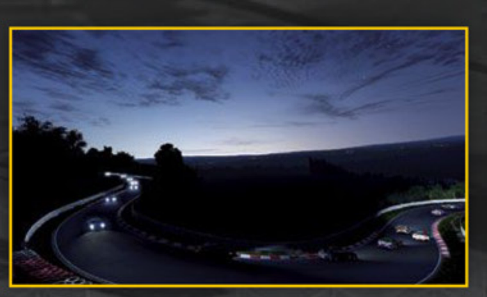
El número de coches en pista será de hasta 36. Eso sí, en la demo que pudimos probar, cuando había tantos, la IA se descuadraba totalmente.

Es cierto que el número de coches será bastante exiguo, unos 100, pero cubrirán múltiples disciplinas y pertenecerán a una veintena de fabricantes reales: Audi, Aston Martin, BMW, Ford, Lotus, McLaren, Mercedes, Mitsubishi, Pagani, Renault... En vez de estirar el chicle haciendo versiones casi idénticas, Slightly Mad ha preferido centrarse en recrear cada uno de los coches al detalle, tanto visual como sonoramente. El rugido de los motores estará a la altura del que ofreció *DriveClub*.

No habrá tuneo propiamente dicho, pues todos los coches vendrán de serie con las mejores piezas posibles. Lo que sí que habrá será una variedad enorme de reglajes que ajustar. Si no somos muy duchos en la materia, podremos consultar al ingeniero de pista, que, durante las carreras, nos dará mucha información sobre tiempos de vuelta, incidentes, meteorología...

Cientos de kilómetros por recorrer

Una de las grandes virtudes de *Project CARS* será su enorme cantidad de circuitos, que superará la treintena, a lo que hay que sumar las diversas variantes que tendrán algunos. Además de circuitos al uso, habrá pistas de karting y carreteras abiertas por California o la Costa Azul. En el caso de California, por ejemplo, una de las versiones tendrá la friolera de 20 kilómetros. Por si eso fuera poco, será posible correr en todo tipo de condiciones lumínicas y atmosféricas. El ciclo día-noche permitirá conducir a cualquier hora, con la opción de acelerar la progresión del tiempo. Los amaneceres y los anocheceres prometen ser un espectáculo. En ese sentido, para conducir de noche, más vale que nos sepamos de memoria los circuitos, porque, aunque habrá algunas luces artificiales, los faros del coche no siempre serán suficientes. Respecto a la meteorología, habrá múltiples variantes de nubosidad, tormentas y niebla. Los efectos de los rayos en el cielo serán un deleite para la vista, pero, en cuanto empiece a jarrear, habrá que saber levantar el pie del acelerador, porque el "aquaplaning" se hará notar enseguida y de forma realista. ¿Os imagináis disputar







Las tres cámaras interiores serán una delicia. Además de la típica del volante, habrá una situada en el casco y otra que mostrará todo el habitáculo.



Muchos circuitos tendrán nombres "falsos", pero el trazado será el real, salvo el de Suzuka, que estará algo modificado.



Habrá apps que servirán como segunda pantalla, de cara a utilizarlas como "display" o para analizar la telemetría.

Control realista, más de treinta circuitos, climatología variable, ciclo día-noche... *Project CARS* lo tiene casi todo para triunfar.

las 24 Horas de Le Mans, con toda la imprevisibilidad de la lluvia o la noche, mientras dobláis a coches más lentos que vuestro Audi R18? Pues, con *Project CARS*, será posible.
A priori, el apartado técnico correrá a 1080 p y 60 fps. A nosotros, la demo que pudimos probar nos dejó buenas sensaciones, pero ya os adelantamos que se han tenido que hacer sacrificios, algo que se apreciará en forma de "popping", especialmente. Hay que recordar que, inicialmente, el juego estaba previsto también para PS3, pero se optó por cancelar esa vía.

Haciendo historia en el automovilismo

El modo Carrera de *Project CARS* permitirá competir en todo tipo de campeonatos desde el primer minuto, sin tener que desbloquear nada. Para dar variedad, se podrá elegir entre diferentes planteamientos, como intentar defender título en una misma disciplina durante tres años consecutivos o demostrar ser polivalente ganando en campeonatos muy diferenciados. Casi todos los trofeos harán homenaje a elementos icónicos del automovilismo, como, por ejemplo, el "Grand Chelem", es decir, lograr la pole position, la victoria, la vuelta rápida y el liderazgo durante todas las vueltas de un gran premio.
Pasando a la vertiente online, se podrán crear tanto sesiones públicas como privadas con fines de semana completos, por lo que los fans más acérrimos del motor están de enhorabuena. Igualmente, se potenciará la comunidad, gracias a un sistema llamado Driver Network, que incluirá desafíos, tablas de tiempos, compartición de los mejores momentos...
En definitiva, nos encontramos ante un fichaje de gran cilindrada. Tras mucho tiempo de espera, *Project CARS* se lanzará a la parrilla de PS4 el 20 de marzo. Los aficionados a la velocidad harían bien en no perderle la estela, porque llega con gasolina de alto octanaje y potencia para marcar el camino a seguir. No le perdáis la pista.

REVOLUCIONANDO EL MOTOR DE PS4

El género de la velocidad se presta mucho a la experimentación con las opciones de una consola, y *Project CARS* no va a dejar pasar la oportunidad de sacar partido a lo que ofrece PlayStation 4 ahora mismo y a lo que llegará en el futuro próximo.



VOLANTES. Son un periférico esencial para exprimir al máximo un juego así. A día de hoy, sólo hay cuatro modelos que sean compatibles con PS4, todos de Thrustmaster: T300RS, T300 Ferrari GTE, T100 y T80. El famoso Logitech G27, por desgracia, no servirá.



PROJECT MORPHEUS. El casco de realidad virtual de Sony, que aún no tiene nombre definitivo, fecha o precio estimado, será compatible con *Project CARS*. Con él puesto, nos sentiremos como si estuviéramos en el interior de la cabina de un coche de carreras.



DUALSHOCK 4. Como es lógico, se sacará partido a la vibración del mando, pero el aprovechamiento más distintivo será el del altavoz del pad, por el que se oirán los mensajes del ingeniero de pista, con un filtro "sucio" que los hará muy inmersivos.



PlayStation® Plus Ahora más por menos

Si no sois miembros de PlayStation Plus y queréis probar todas sus ventajas, sabed que hasta el 31 de marzo las suscripción de tres meses está de oferta.

La mejor manera de sacarle todo el jugo a PS4 es tener una suscripción a PlayStation Plus y para que lo comprobéis por vosotros mismos, Sony ha puesto en marcha varias iniciativas que os ayudarán a descubrir todas las ventajas de este servicio. Para empezar, desde el pasado lunes 9 de febrero hasta el 31 de marzo ya es posible comprar en tiendas físicas (no en PS Store, ojo), una suscripción de tres meses por 9,99 euros, en lugar de los 14,99 euros que cuesta habitualmente.

Ya sabéis que ser miembros de PlayStation Plus ofrece un montón de ventajas exclusivas, de las que podemos beneficiarnos en todas nuestras consolas PlayStation. Y es que, una sola suscripción a PlayStation Plus es válida para PS3, PS Vita y PS4 y permite que accedamos, desde cualquiera de ellas, a servicios tan atractivos como espacio para salvar partidas en la nube (imprescindible para los juegos cross-save), juegos gratuitos todos los meses, descuentos exclusivos... Por ejemplo, si os suscribís a PlayStation Plus ahora mismo, podréis descargaros completamente gratis *Apotheon* y *Transistor* en PS4, nada menos *Thief* y *Yakuza 4* en PS3, *Kick and Fennick* en PS Vita, y el divertido *Rogue Legacy* en las tres consolas. Y podréis jugar tanto como queráis mientras vuestra suscripción siga activa. Por supuesto, descargando gratis juegos nuevos para las tres consolas cada mes...

Pero si tenéis una PS4, suscribirse a PlayStation Plus es todavía más interesante, ya que para disfrutar del multijugador online con la nueva consola es necesario ser miembros de PS Plus. Lo bueno es que si en casa sois varios los usuarios los que disfrutáis de PS4, una sola cuenta dará servicio a todos los usuarios. Es decir, que si te suscribes tú, también podrán disfrutar del multijugador online todos los que compartan consola contigo (tu padre, tu hijo, tu compañero de piso, tu mujer, tu hermano...) ¿Qué todavía no lo habéis probado? Pues estáis de suerte, porque desde el viernes 13 de febrero y durante todo el fin de semana, Sony celebra el Open Multiplayer Weekend, que nos permitirá jugar online sin condiciones. Después de probarlo, seguro que la suscripción a PlayStation Plus os parece todavía más interesante. Y no os olvidéis de que para competir en la Liga Oficial PlayStation (ya está en marcha la Temporada 2), es imprescindible ser miembro de PS Plus...

Recordad, hasta el 31 de marzo podéis convertiros en miembro de PlayStation Plus por sólo 10 € y disfrutar del multijugador online de PS4 sin restricciones, algo que os apetecerá seguro con los juegos exclusivos que están a punto de salir a la venta...



LAS VENTAJAS DE PLAYSTATION PLUS



MULTIJUGADOR ONLINE



Sólo los miembros de PS+ pueden acceder a la comunidad de jugadores online de PS4. Si quieres disfrutar del multijugador de *FIFA 15, Call of Duty Advanced Warfare o DRIVECLUB*... deberás pertenecer a PlayStation Plus. Y para jugar en la Liga Oficial, también.

ALMACENAMIENTO EN LA NUBE

Ser miembro PS Plus te da acceso a 1 GB de almacenamiento en la nube por cada consola que tengas. Aquí podrás almacenar tus partidas de modo seguro, acceder a ellas desde casa de un amigo o compartirlas entre consolas en caso de juegos cross-save.

COLECCIÓN MENSUAL DE JUEGOS



Ser miembro de PlayStation Plus te da derecho a acceder a una colección de juegos que se va actualizando mes a mes. Siempre hay dos juegos nuevos para cada consola PlayStation. Una vez que los descargue podrás jugar mientras dure tu suscripción.

LOS JUEGOS DE ESTE MES

- Apotheon • PS4
- Transistor • PS4
- Rogue Legacy • PS4/PS3/PS Vita
- Thief • PS3
- Yakuza 4 • PS3
- Kick and Fennick • PS Vita

DESCUENTOS EXCLUSIVOS



Los miembros de PS+ podemos acceder a descuentos en PS Store e incluso beneficiarnos de descuentos extra en los juegos que ya tengan alguna promoción. Todo lo que compremos con descuento seguirá siendo nuestro, aunque no sigamos suscritos a PS+.

¡DISFRUTA DEL MULTIJUGADOR ONLINE GRATIS TODO UN FIN DE SEMANA!

El fin de semana que empieza 13 de febrero va a ser un Open Multiplayer Weekend. Es decir, todos los usuarios de PS4 podremos probar el multijugador online aunque no estemos suscritos a PlayStation Plus. ¡No pierdas la ocasión de probarlo!

¿TE VAS QUEDAR SIN JUGARLOS?

En los próximos meses se van a poner a la venta algunos títulos con un fuerte componente multijugador, de esos que como más se disfrutan es jugando en compañía y que sólo podrás disfrutar si te unes a PlayStation Plus. Aquí tienes algunos ejemplos.



Battlefield Hardline

Aunque no vaya de guerras, de soldados o de ejércitos, *Hardline* conserva la esencia de todos los *Battlefield*, lo que significa un potente multijugador para hasta 64 jugadores que se enfrentarán en variados modos de juegos inspirados en la temática del juego, ya sabéis, policías y ladrones a la gresca.



Evolve

La original propuesta de 2K Games puede jugarse en solitario, pero sólo en multijugador disfrutarás de verdad de su propuesta: partidas para cinco jugadores en las que cuatro intentan cazar a una poderosa bestia y el quinto es la bestia que quiere pasar de presa a cazador. Jugar en equipo es más divertido cuando nuestros compañeros son amigos...



Bloodborne

Este oscuro y gótico juego de rol de acción es una aventura para un jugador. Una aventura de las difíciles, que puede hacerse más fácil o complicarse más aún disfrutando de su peculiar modo online que nos permite dejar y recibir mensajes de aviso de otros jugadores, y disfrutar de un modo cooperativo con cuatro jugadores que se enfrentan a un quinto.



Mortal Kombat X

La saga de lucha más sangrienta de la historia, se estrenará muy pronto en PS4 con una versión más espectacular que nunca. Aunque no se han desvelado los modos online de *Mortal Kombat X*, sí se sabe que tendrán una gran importancia. Y es que una de las gracias de cualquier arcade de tortas en demostrar a nuestros amigos lo bien que se nos da eso de repartir fatalities...



NOVEDADES





PÁGINA 40

EVOLVE

Aunque podemos jugar solos, la gracia es competir en equipo para cazar a la bestia... O convertirnos en la bestia para cazar al equipo. Tú eliges.

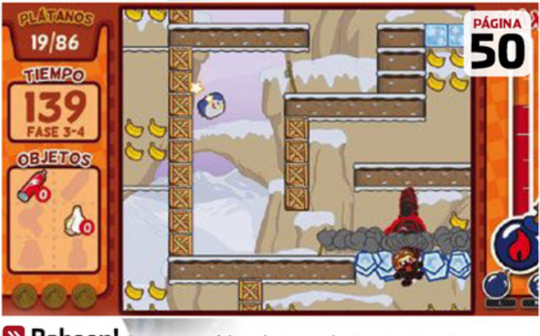

PÁGINA 46

Dying Light. Si te gustan los juegos de acción con su toque aventurero, los zombis y eso de recorrer los escenarios pegando saltos y trepando, no deberías perderte esta aventura de los creadores de *Dead Island*, que se estrenan con buena nota en PS4.



PÁGINA 44

Resident Evil HD. Si todavía recuerdas con un escalofrío el hall de este caserón, ha llegado el momento de que vuelvas a entrar. Eso sí, con gráficos en HD, sonido 5.1 y algunas sorpresitas respecto a tu primera visita a la mansión Spencer, allá por los tiempos de PSone....



PÁGINA 50

Baboon! Con una estética nipona y cierto regusto retro, nos llega desde Bilbao para PS Vita este peculiar plataformas con toques aventureros, muchos puzzles y un gran sentido del humor. Sólo para jugadores habilidosos con ganas de pasárselo bien.

UNA DE MONSTRUOS

La cosa ya se está poniendo calentita de verdad y empiezan a llegar poco a poco los "monstruos" de este 2015. Este mes ya podemos empezar con esos que viven, crecen y cazan en *Evolve*, dispuestos a revolucionar los multijugador. Y podemos continuar con los zombis que campan a sus anchas, bien sea remasterizados de clásicos, como los de *Resident Evil HD*, ya sea reinventados de ideas ya vistas, como los de *Dying Light*, heredero de *Dead Island*. Y también monstruosos son los particulares vampiros de *Akiba's Trip: Undead & Undressed*, a los que hay que desnudar (literalmente) o los demonios de un clasicazo como *Duke Nukem 3D*, en su edición definitiva, *Megaton*. La oferta que os ofrecemos este mes se completa con una aventura gráfica por episodios de bellísima estética llamada *Life is Strange* y juegos para PS Vita que saben atrapar con su originalidad y su puntito retro, como *Baboon!* o *Citizen of Earth*. Para estar solamente empezando el año, la cosa no pintan nada mal y en marzo mejora aún más...

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

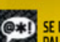
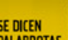


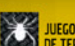
Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

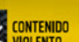


El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:









EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO · ENSEÑA A JUGAR · EDAD JUEGO EN RED

JUEGO Play RECOMENDADO





Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **TURTLE ROCK STUDIOS**
Editor: **2K GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**

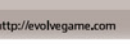




JUGADORES 1 | JUG. ONLINE 1-5



TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO



BLU-RAY SÍ | RESOLUCIÓN 1080 P

http://evolvegame.com



■ *Evolve* refina el juego asimétrico, enfrentando a 4 cazadores y un monstruo, con distintas mecánicas.

QUEDA ABIERTA LA VEDA DE **CAZA** EN PS4

Evolve

Jamás lo hubiéramos dicho, pero tras probar esto de cazar o ser cazado, entendemos mejor al Rey Juan Carlos.

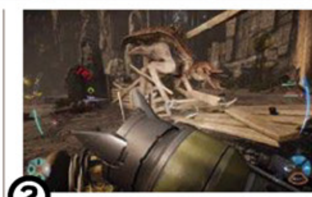
El juego asimétrico siempre despierta el interés de los que lo prueban por primera vez. Y es que estamos demasiado acostumbrados a las batallas competitivas y en igualdad de condiciones que proliferan en los shooters. Por eso, la apuesta de *Evolve* nos ha resultado atractiva desde un principio. El nuevo título de Turtle Rock Studios, grandes hacedores de experiencias online como *Left 4 Dead*, no tiene una historia o un trasfondo muy profundo. El caso es que somos un grupo de cuatro cazadores que deben limpiar la superficie del planeta Shear de fauna cuando menos salvaje, entre la que destacan los monstruos.

Cuatro jugadores se ponen en la piel de los cazadores en una vista en primera persona y un quinto juega en el papel del monstruo desde una perspectiva en tercera. Dentro del grupo de cazadores encontramos cuatro clases: asalto, médico, apoyo y trampero. Es obligatorio que haya un personaje de cada clase en el equipo, por lo que el resto de combinaciones (2 médicos y 2 tramperos, por ejemplo) no están permitidas. Esto se puede considerar un lastre, y muchos lo verán así, aunque la verdad es que cada clase resulta completamente indispensable para ganarle la batalla al poderoso monstruo. Cada clase, además, cuenta con tres personajes diferentes equipados con distintas armas y artilugios. Siempre

» BIENVENIDOS A SHEAR, UN PLANETA MUY **HOSTIL**



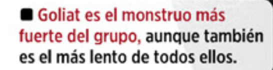
① **CAÍDA.** Llegamos a cada nivel desde nuestra nave y tras un increíble salto en paracaídas. Nuestro único momento de seguridad en el planeta.



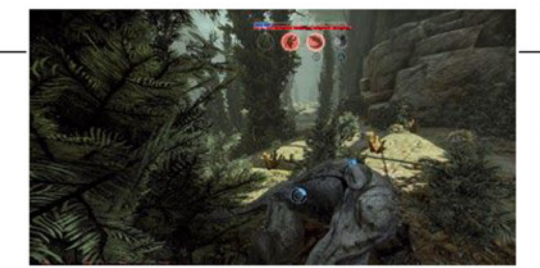
② **FAUNA SALVAJE.** Shear está repleto de animales que, aunque no son una amenaza tan grande como el monstruo, nos complican las cosas.



③ **MONSTRUO.** El bicharraco de turno hará todo lo posible por darnos caza, y cuenta con una buena ristra de letales ataques para lograrlo.



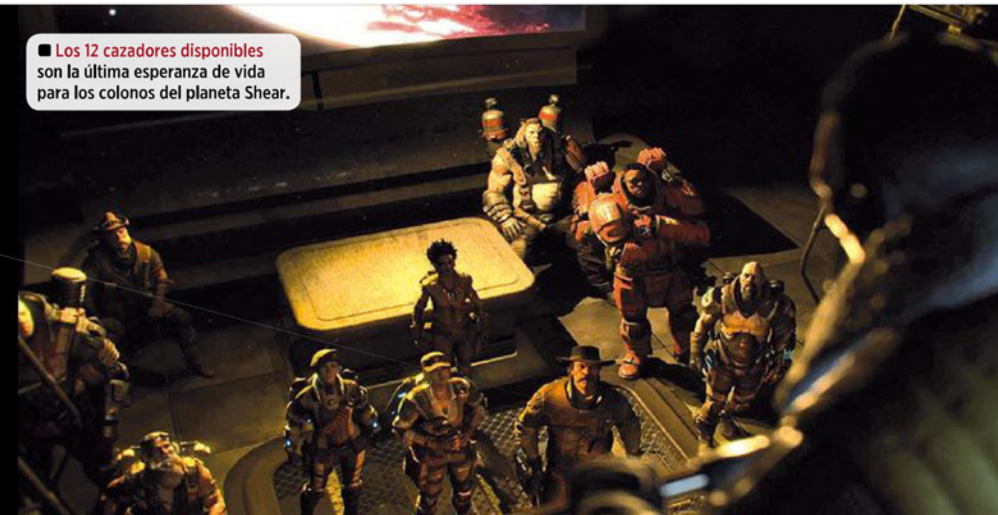
■ Goliat es el monstruo más fuerte del grupo, aunque también es el más lento de todos ellos.



Si somos el monstruo, alimentarnos de la fauna salvaje es indispensable para recuperar energía y para poder evolucionar.

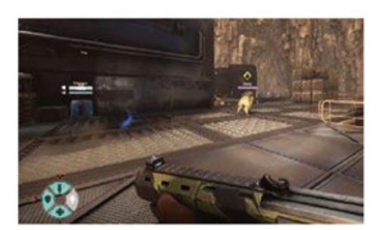


Si nos dejan incapacitados aún podemos disparar y utilizar nuestra habilidad única para favorecer nuestro rescate.

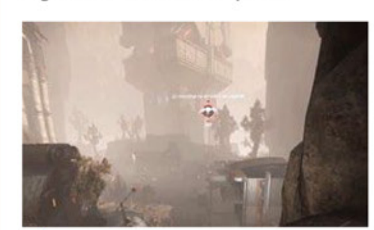


Los 12 cazadores disponibles son la última esperanza de vida para los colonos del planeta Shear.

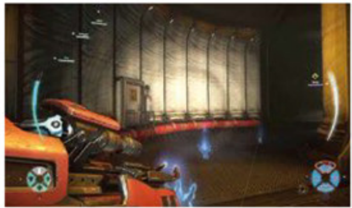
LAS CLAVES DE TODO BUEN **CAZADOR**



DAISY. El olfato de la perra alienígena de Maggie nos lleva hasta el monstruo si la seguimos con suficiente rapidez.



PÁJAROS. Si el monstruo no anda con sigilo hace que los pájaros salgan volando y alerten de su presencia a los cazadores.



OTRAS PISTAS. También podemos seguir las huellas del monstruo, observar los cadáveres que ha dejado...

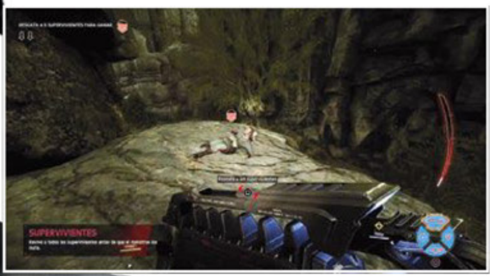
La cantidad de opciones jugables, equipamiento y habilidades de monstruos y de cazadores es realmente abrumadora.

hay una habilidad común a todos los miembros de una clase. Así, dentro de la clase asalto tenemos a Markov, Hyde y Parnell. Todos ellos van equipados con un escudo personal que les permite volverse invulnerables a los ataques enemigos durante un tiempo. También van equipados con dos armas de fuego que varían mucho (desde un lanzallamas o una escopeta, hasta un fusil de rayo) aunque en el fondo sirven para lo mismo, para matar al bicharraco en cuestión. Por último, al igual que todos los miembros de una clase comparten una habilidad, también tienen una única. En el caso de la clase asalto, ya que estamos, las opciones van desde una minas eléctricas hasta unas granadas tóxicas. Lo mismo sucede con el resto de clases. Los médicos crean un área de curación para todo el equipo, pero luego cada uno tiene sus especialidades, como volverse invisible o curar a sus compañeros con una pistola médica desde la distancia, por ejemplo. La clase trampera puede desplegar una cúpula de fuerza en la que dejar encerrado al monstruo y los de apoyo pueden crear una zona en la que todos los cazadores se vuelven invisibles. Y no nos extendemos más. El caso es que las habilidades de cada personaje y clase son muy variadas y la combinación de todas ellas es básica para ganar la partida.

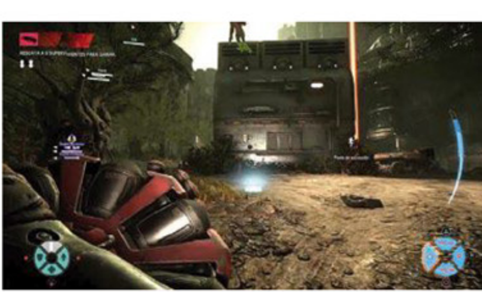
El jugador que encarne al monstruo puede elegir entre tres distintos, el Goliat, el Kraken y el Espectro. El Goliat es el más fortachón pero el menos ágil. Puede escupir fuego a sus rivales, lanzarles rocas gigantes, saltar por los aires para caer en picado sobre sus enemigos y cargar corriendo »



La cúpula móvil nos permite encerrar al monstruo para tratar de eliminarlo por las bravas. No siempre es la mejor idea.



En las partidas de rescate tenemos que resucitar a los supervivientes incapacitados y guiarles al punto de evacuación.



Las minas eléctricas son la trampa ideal en el fragor de la batalla, con el monstruo despistado, claro.

■ La clase de asalto es la que más puede dañar al monstruo, así que no dudéis en apretar el gatillo.



■ El sigilo no es una táctica muy útil de primeras con el monstruo, pero es perfecta para expertos.



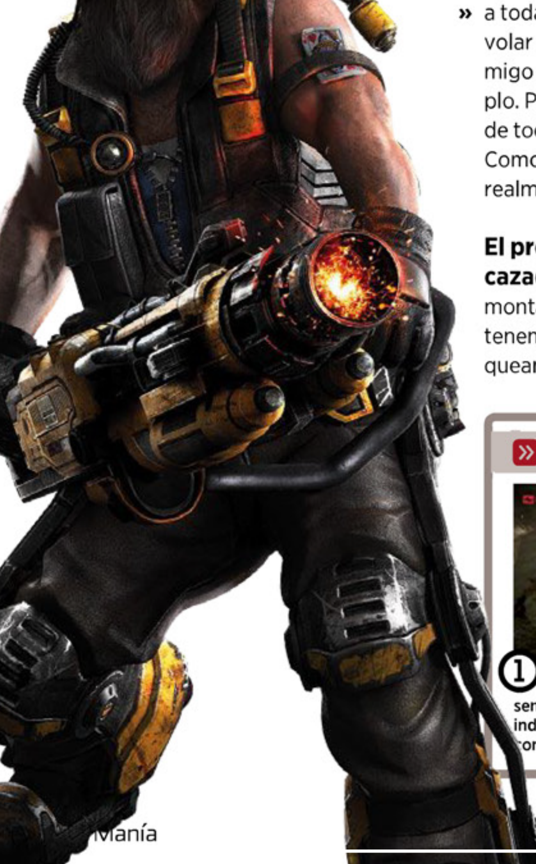
■ Hay que estar muy atentos a las trampas y las habilidades que usan los malditos cazadores.



■ El modo evacuación nos hace pasar por 5 fases. Al terminar cada una recibimos ventajas para la siguiente.



■ Los cazadores tienen que formar un grupo con las cuatro clases disponibles obligatoriamente.



La cooperación entre los cazadores y la combinación de sus habilidades es el único camino hacia la supervivencia.

» a toda prisa a por los cazadores. El Kraken puede volar por los escenarios para evitar el fuego enemigo además de lanzar bolas de rayos, por ejemplo. Por su parte, el Espectro es el más escurridizo de todos ya que puede hasta teletransportarse. Como veis, la cantidad de opciones jugables son realmente bestiales.

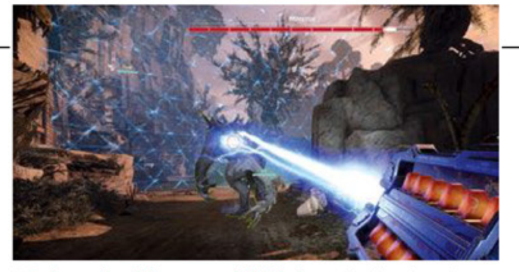
El problema es que al principio solo hay 4 cazadores y un monstruo disponibles, un montaraz de cada clase y un monstruo, el Goliat, y tenemos que echarle muchas horas para ir desbloqueando el resto de personajes. Es un modo de alargar la aventura y de proponer un objetivo suculento a los jugadores para que sigan enganchados a *Evolve*, pero al tratarse de un contenido tan esencial no deja de parecernos un poco trampa. El motivo para tal decisión, aunque no lo digan, no es otro que la falta de contenido real más allá de las batallas asimétricas. Sólo hay dos modos de juego principales tanto online como offline: escaramuza y evacuación. Escaramuza no es más que una partida rápida que va cambiando de tipo de partida entre caza, rescate (salvar a unos humanos antes de que los mate el monstruo) o nido (destruir huevos de monstruo antes de que el monstruo los incube para crear secuaces). Evacuación, el modo más interesante, está compuesto de 5 días-partidas. Cada día podemos elegir el tipo de partida entre dos opciones (que varían entre las 3 que

» LA CACERÍA INCLUYE MUCHOS TIPOS DE PARTIDA

① **CAZA.** El modo principal es tan sencillo como su propio nombre indica. Gana la partida el equipo que consiga dar caza antes a sus rivales.

② **RESCATE.** Aquí tenemos que evitar que el monstruo elimine a un grupo de supervivientes, o matarlos a todos si encarnamos a la criatura.

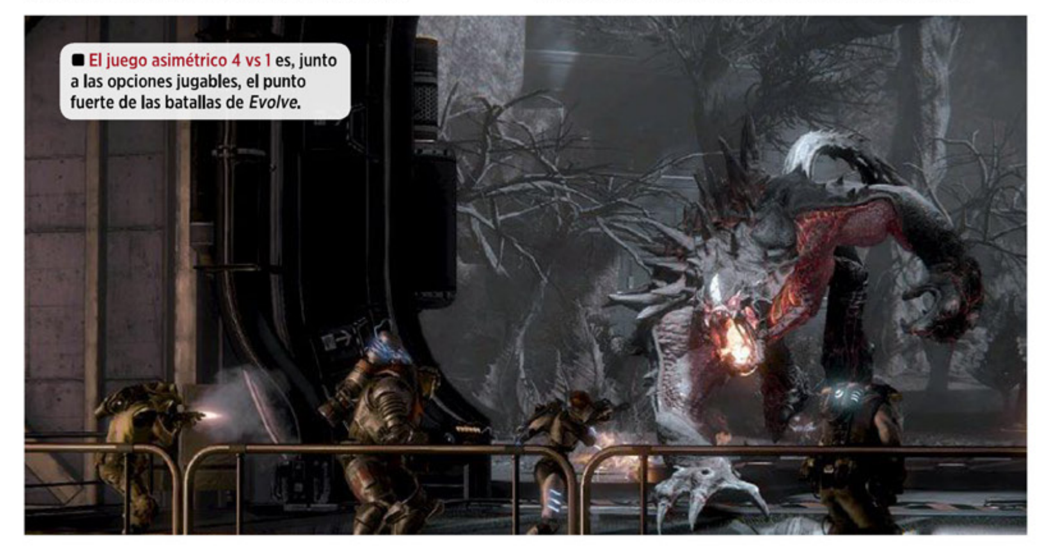
③ **NIDO.** Debemos destruir los huevos desperdigados por el mapa antes de que el monstruo consiga incubarlos para crear más secuaces.



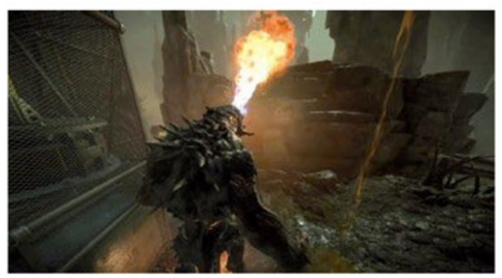
■ Cada cazador debe usar sus habilidades en función de su clase. De casi nada sirve disparar con el médico o el apoyo.



■ Las clases de apoyo y médico están más centradas en la supervivencia del equipo y las otras en dañar al monstruo.



■ El juego asimétrico 4 vs 1 es, junto a las opciones jugables, el punto fuerte de las batallas de *Evolve*.



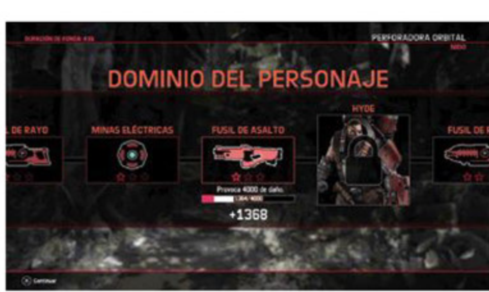


acabo de mencionar), aunque el quinto día está reservado para la defensa, el último tipo de partida, en la que debemos asegurar determinados objetos o zonas del mapa del ataque incesante de montones de monstruos. Lo mejor es que, según el resultado de la batalla de cada día, los cazadores o el monstruo reciben alguna ventaja para la siguiente partida, desde un aliado controlado por la CPU para los cazadores o más fauna salvaje que pueda incordiarles hasta más pájaros que delaten la posición del monstruo, por ejemplo.

Este tipo de profundidad es lo que más echamos en falta. Si en lugar de 5 partidas fuesen 40 (al estilo de una campaña) y esas ventajas se fuesen acumulando y cambiando el escenario de juego, todo sería mucho más satisfactorio. Pero tal y como está diseñado, se nos queda muy corto. Lo mismo podemos decir del modo escaramuza. Resulta muy entretenido durante un rato y hay más de una decena de mapas distintos, pero con las horas perdemos el interés por la falta de complejidad y profundidad de lo que ofrece el juego más allá de las batallas. No debemos confundirnos, eso sí, con esa parte jugable pura y dura, que sí que resulta fresca, innovadora y entretenida y que convierte a la nueva obra de Turtle Rock en el juego multijugador asimétrico más perfecto que se ha diseñado hasta la fecha. Encarnar al monstruo mientras te persiguen un grupo de chiflados puede hacer que te bombee el corazón más rápido de lo que tu pecho puede aguantar y el trabajo en equipo del grupo de cazadores resulta tremendamente satisfactorio, más aún si jugamos con amigos. Técnicamente también es de notable y está doblado al castellano, pero la falta de profundidad y variedad es la que finalmente consigue alejar a *Evolve* de la excelencia. ◘



■ Antes de cada partida de evacuación podemos escoger entre dos tipos de partida, según convenga más a nuestro estilo.



■ Para desbloquear al resto de personajes y monstruos tenemos que completar distintos desafíos. Paciencia, que se tarda.

» LA DURA VIDA DE UN POBRE **MONSTRUO**

Aunque el monstruo puede llegar a convertirse en una auténtica máquina de matar, tiene algunos momentos de indefensión. La clave está en pasar desapercibido para los cazadores durante un tiempo, hasta que consigamos evolucionar a una forma superior.



PRESAS. Lo primero es buscar algunos ricos bocados que nos hagan recuperar energía y rellenar la barra para evolucionar.



EVOLUCIÓN. Una vez que consigamos evolucionar podemos asignar tres puntos para mejorar nuestras cuatro habilidades.



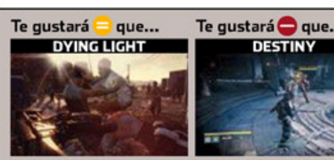
NIVEL 3. Una vez que alcancemos el nivel 3 en la evolución, sólo nos queda buscar a los cazadores y eliminarlos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La cantidad de opciones jugables y lo divertido que resulta jugando online.

» LO PEOR
Poca variedad de situaciones y un desarrollo poco profundo y complejo.

Te gustará ⊜ que... DYING LIGHT
Te gustará ⊖ que... DESTINY



82	**» GRÁFICOS** No son nada del otro mundo, pero son más que correctos.
88	**» SONIDO** Doblado al castellano y buenos efectos. B.S.O. tirando a normal.
90	**» DIVERSIÓN** El juego asimétrico con amigos da para muchas, muchas risas.
80	**» DURACIÓN** La poca variedad y profundidad nos pueden hacer abandonar.
NOTA 88	**Gran cantidad de opciones jugables y espectacular juego asimétrico 4 vs 1, pero le falta variedad y profundidad.**







Género:
SURVIVAL HORROR

Desarrollador:
CAPCOM

Editor:
CAPCOM

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

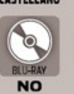
Precio PS4:
19,99 €

Precio PS3:
19,99 €

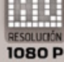


JUGADORES **1**

JUG.ONLINE **NO**



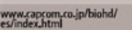
TEXTOS **CASTELLANO**



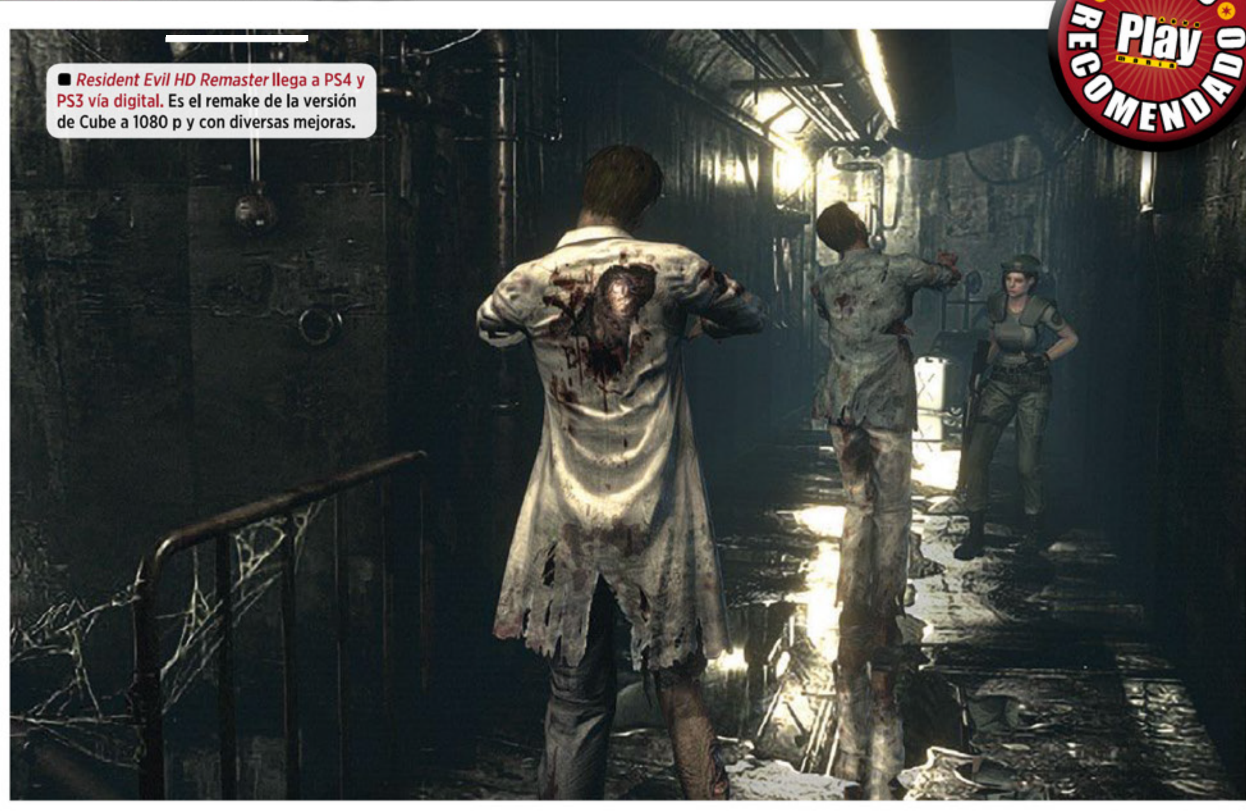
VOCES **INGLÉS**

BLU-RAY **NO**

RESOLUCIÓN **1080 P**



www.capcom.co.jp/biohd/es/index.html



JUEGO Play RECOMENDADO

Resident Evil HD Remaster llega a PS4 y PS3 vía digital. Es el remake de la versión de Cube a 1080 p y con diversas mejoras.

CUANDO EL **SURVIVAL CLÁSICO** SIGUE MUY VIVO ENTRE LOS MUERTOS

Resident Evil HD Remaster

La famosa mansión Spencer, donde nació el Survival Horror y esta serie, reabre sus puertas tras una intensa mano de pintura que ha dejado reluciente su primer remake...

En 1996 nació *Resident Evil* en PlayStation y apenas 6 años después tuvo un remake de su primera entrega para GameCube, en la que se rehicieron todos los fondos (muchos con algunas zonas animadas a través de pequeños "loops" de vídeo), se añadieron nuevas zonas, enemigos, detalles jugables... y se convirtió para muchos en el mejor juego de la serie. Una versión más lúgubre, oscura y visualmente poderosa que la del juego original. Y es esa versión la que ahora Capcom ha cogido por banda y remasterizado, adaptando sus gráficos a 1080 p (y 720 p en el caso de la versión de PS3) y añadiendo otras mejoras, como sonido 5.1, un nuevo sistema de control (además del antiguo) o modo de pantalla 16:9. Pero, sin lugar a dudas, lo mejor de todo es que con este *HD Remaster* regresa el espíritu clásico de la serie, en el que puzzles y escasez de munición son tan importantes como la propia exploración de un entorno hostil, poblado por zombis, hunters, arácnidos gigantes y otras mutaciones genéticas.

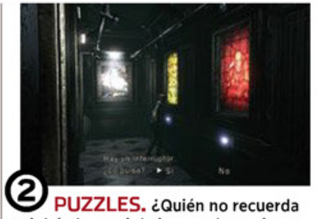
Todas las claves que hicieron especial al primer *Resident Evil* siguen tan presentes y vigentes como el primer día, desde elegir entre Chris Redfield y Jill Valentine para comenzar a jugar (cada empieza con ítems distintos y vive hechos ligeramente diferentes), hasta la forma de salvar la partida a través de máquinas de escribir, las animaciones de las puertas para ocultar los



REVIVIENDO EL REMAKE DE UNA **PESADILLA** CLÁSICA



1 **SURVIVAL CLÁSICO.** Pocas balas, escasos puntos para guardar, espacio limitado en el inventario... Eso y más te espera en este *Remaster.*



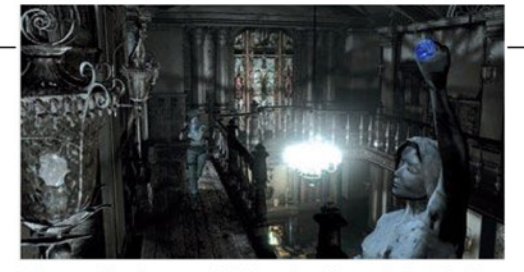
2 **PUZZLES.** ¿Quién no recuerda el del piano, el de los cuadros o la mezcla para crear un herbicida? Aquí te esperan todos ellos, sin cambios.



3 **NOVEDADES.** El remake de 2002 introdujo nuevas zonas o armas secundarias para librarnos de zombis que nos agarran. Y aquí siguen...



Podemos elegir entre dos protagonistas, Jill y Chris, cada uno con diferentes ítems y ligeros cambios en la trama.



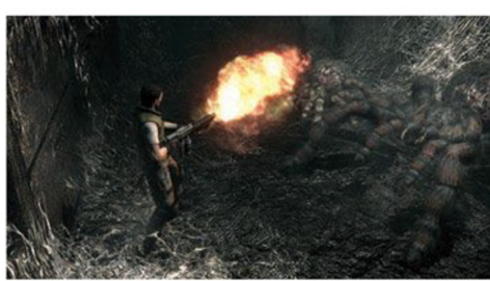
Trama y situaciones son idénticas a las del remake de Cube de 2002. Si no lo jugaste, hay novedades respecto al juego de PSone.



Efectos visuales como el fuego resultan mucho más vistosos con el nuevo y revisado apartado visual a 1080 p (720 p en PS3).



Los enemigos finales, como esta enorme serpiente, son otro de los muchos encantos de esta duradera y tensa aventura de terror.



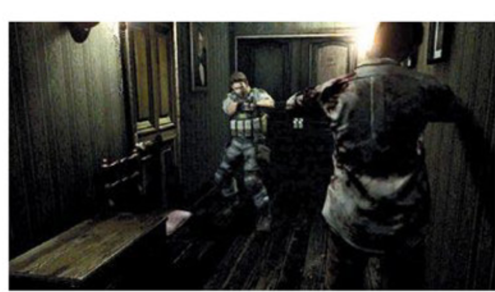


El éxito de este *Remaster* marcará las futuras entregas de la serie. Puede incluso que se remasterice *RE Zero*...

tiempos de carga o un inventario muy limitado que nos permite acarrerar pocas armas e ítems. Todo redunda en una la sensación de agobio, indefensión y supervivencia que cada vez es más raro encontrar hoy en día. Sí, hay acción y enemigos finales, pero son un elemento más, como lo son los puzzles o la mencionada exploración. Por eso, sólo podemos aplaudir el regreso del mejor *RE*, que además lo hace, con su mejor cara. Pero, no es menos cierto que este Remake no termina de explotar todo su potencial. Los modelos poligonales lucen mucho mejor a 1080 p, aunque siguen resultando algo inexpresivos y con "ojos de cristal". Peor resultado han corrido los fondos, que dan la sensación de estar a más baja resolución, empastados, con dientes de sierra en algunos elementos como las puertas o con ruido digital que deja un resultado irregular en algunos casos, aunque en otros, como el vestíbulo de la mansión, es soberbio. Pero la sensación general es que, a menudo, los más detallados modelos parecen estar superpuestos en un diorama de inferior calidad. Y no sólo eso, a pesar de introducir un nuevo control, persisten los fallos del pasado, como regresar a una sala anterior (con otro encuadre de cámara) por seguir manteniendo presionada la dirección. No nos malinterpretéis: este *RE* sigue siendo una genial aventura, que pica hasta el final, pero no es menos cierto que sus más de 12 años (en el caso del remake) se van notando en detalles jugables. Aún con todo, los fans más acérrimos, quienes no jugaron el remake y aquellos con más sed de Survival clásico lo disfrutarán más que nadie.



El nuevo control quita algo de emoción a algunas situaciones, ya que darse media vuelta es más inmediato que en el pasado...



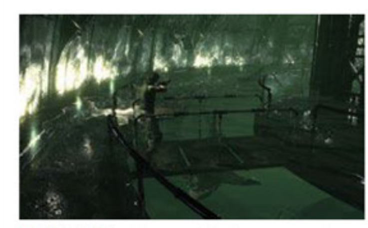
La aventura es duradera, con diversos modos de dificultad y nuevos extras como los trajes de la BSAA de *RE5* para los protas.

» LAS BONDADES DE LA REMASTERIZACÓN

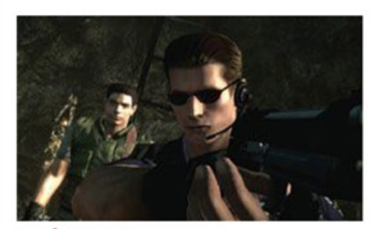
La adaptación del juego a las máquinas actuales se ha aprovechado, además de para mejorar los gráficos, para incluir algunas mejoras y nuevas opciones, como la conexión a residentevil.net (para envío de estadísticas y similares), además de introducir cambios en otros frentes...



FORMATO 16:9. Aparte del modo 4:3, podemos jugar en formato panorámico, más acorde a los actuales televisores.



CONTROL. Aparte del "tipo tanque", se incluye uno más afín a las aventuras de ahora. Pulsa el stick y hacia allí que irán...



GRÁFICOS Y SONIDO. Aparte de los gráficos a 1080p, evidente en los modelos, se ha incluido sonido 5.1 remasterizado.

VALORACIÓN



» LO MEJOR
Survival clásico en estado puro. Visualmente tiene detalles molones. El nuevo control.

» LO PEOR
Los fondos. Fallitos jugables de hace una década. Nos tiene edición física.

Te gustará + que... OUTLAST



Te gustará + que... THE EVIL WITHIN



82	**» GRÁFICOS** Irregulares. Modelos y efectos bien, pero los fondos no tanto...
84	**» SONIDO** El doblaje, música y efectos de toda la vida, pero ahora en 5.1
89	**» DIVERSIÓN** Sigue siendo una gran aventura, además en su mejor versión.
88	**» DURACIÓN** Las 15 horas no te las quita nadie, y es rejugable: 2 protas, trofeos...
NOTA 86	Lejos de ser perfecto en lo visual, este Remaster trae de vuelta el espíritu clásico del Survival en su mejor versión.



JUEGO Play RECOMENDADO



Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**
Desarrollador: **TECHLAND**
Editor: **WARNER BROS**
Lanzamiento Store: **YA DISPONIBLE**
Lanzamiento físico: **27 FEBRERO**
Precio: **69,99 €**

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **2-4**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

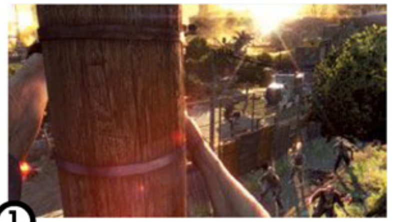
http://dyinglightgame.com/



Dying Light nos transporta a Harran, una ciudad en cuarentena donde tendremos que luchar con zombis y otros supervivientes.

SUPERVIVENCIA EN ESTADO PURO

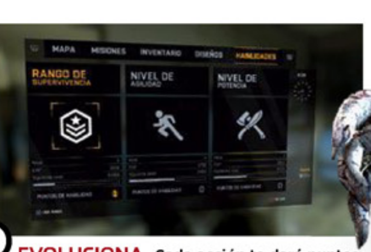
Dying Light nos reta a sobrevivir en un entorno hostil, en el que el combate no es siempre la mejor elección. Huir o esquivar a los zombis, gracias al parkour, es sólo la primera de las cosas que tendrás que aprender...



1 **FREE RUNNING,** conocido como Parkour, nos permitirá subir por postes, trepar a tejados en carrera... necesario para dejar atrás a los zombis.



2 **SUMINISTROS.** Busca ítems en el entorno y enemigos vencidos, para recuperar vida o poder mejorar tus armas (que se rompen con el uso).



3 **EVOLUCIONA.** Cada acción te dará puntos de experiencia en tres áreas y, al subir de nivel, podrás desbloquear nuevas habilidades...

MIRROR'S EDGE SE VA DE VACACIONES A *DEAD ISLAND*

Dying Light

Los creadores de *Dead Island* vuelven a los mundos abiertos repletos de zombis, pero añadiendo elementos como parkour, ciclo día noche... y más.

En 2011, Techland tuvo la valentía de intentar algo distinto, al llevar la temática zombi a los mundos abiertos, con cooperativo para cuatro y ciertos toques roleros para mejorar a nuestro personaje. Señas de identidad que rescatan ahora en su nuevo título, exclusivo de la next gen, revisadas, pulidas, mejoradas y reforzadas con nuevos elementos para que brille más que nunca. Así, *Dying Light* nos transporta a Harran, una ciudad aislada y en cuarentena por un brote zombi, en la que nos colaremos bajo la identidad de Kyle Crane, un agente especial con una misión: localizar a Suliman, un tipo que podría haber robado un dosier con la vacuna para el virus. Pero nada más pisar tierra firme descubriremos que no va a ser una misión sencilla: por si los zombis fueran poco, los supervivientes han formado facciones que compiten por los escasos suministros. Tras caer herido, una de ellas nos acogerá y nos enseñará a sobrevivir en este hostil entorno... Una historia repleta de clichés y lugares comunes, pero que consigue picar al jugador de principio a fin.

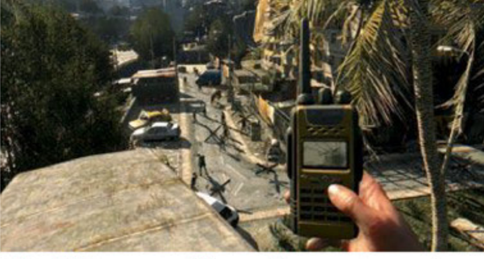
Como en *Dead Island*, seguimos la acción desde una vista subjetiva, con la que exploramos el mundo, combatimos y, ahora, practicamos parkour, lo que nos permitirá recorrer el entorno de forma distinta. Subir por postes, trepar a tejados o deslizarnos por el suelo son algunas de las nuevas habilidades que tenemos. E iremos desbloqueando



Estos zombis solo aparecen de noche, son veloces, pueden saltar y nos perseguirán sin descanso.



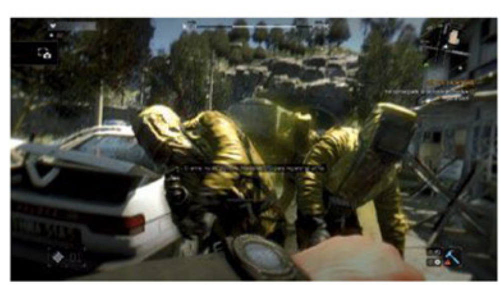
La trama es bastante típica y los enemigos bastante trillados (zombis que escupen, explotan...), pero aún así, logra enganchar.



Este Walkie es nuestra única conexión con nuestros superiores. A veces tendremos que ir a un punto del mapa para poder usarlo...



El ciclo día/noche presenta un nuevo tipo de zombi, que nos perseguirá. Añade más tensión al desarrollo de la aventura.



***Dying Light* integra las mecánicas del parkour de forma natural y lo hace además de una manera divertida.**

más, como poder saltar sobre la cabeza de los zombis, al ganar experiencia en cada una de las tres áreas que definen al protagonista (supervivencia, agilidad y combate). Pero aún hay más: como en *DI*, podemos rapiñar de enemigos caídos y del entorno todo tipo de materias primas para crear ítems y armas (o mejorarlas y repararlas), ahora sin tener que acudir a una mesa de trabajo.

Pero no todo es "heredado" de la anterior producción de Techland. Aquí nos espera un ciclo día/noche que añade más tensión a la acción (podemos empezar una misión de día y terminarla de noche, con la presencia de un tipo de zombi que nos perseguirá), o un combate más ágil y mejorado, que dista bastante de lo visto en el primer *DI*. Y eso sin haber hablado aún de lo bien que se mueve en PS4 a 1080 p y 30 fps, de sus fabulosos efectos de luz (incluso la linterna), de la ingente cantidad de cosas para hacer (misiones opcionales, coleccionables, desafíos con ránking online, eventos aleatorios al estilo *GTA V*...), su divertidísimo modo cooperativo para 4, el asimétrico competitivo en el que un quinto jugador invade la partida de otros jugadores y debe acabar con ellos al estilo *Dark Souls*... Puede que no sea ni muy original y que hasta cierto punto "copie" ideas de otros títulos como *Mirror's Edge*, que tenga bugs que afean el resultado final (y que esperamos corrijan vía actualización), que acabe volviéndose repetitivo... pero como lo pruebes, no podrás dejar de jugar. ¿Y no es eso lo importante?

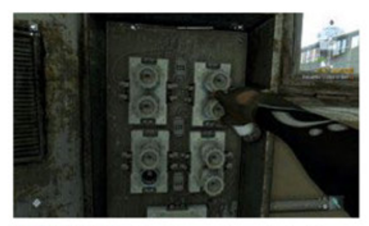
El juego luce bien en PS4, con una buena distancia de dibujado, logrados efectos de luz y bastantes enemigos en pantalla.



El doblaje es soberbio, aún con voces mejorables. Muchos actores trabajan en cine o la tele, como Jordi Ribes o Roger Pera.

HARRAN, CIUDAD DE "VACACIONES"

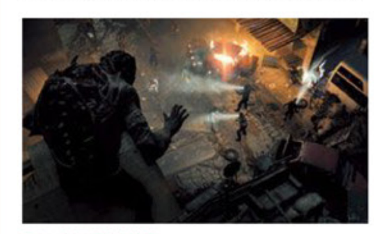
Por si el parkour, los toques RPG para mejorar al personaje y el mejorado combate en primera persona no fueran suficientes, *Dying Light* incluye unas cuantas tareas opcionales, además de modos online que terminan de redondear una experiencia altamente divertida...



OPCIONAL. Desde eventos aleatorios, a misiones opcionales, coleccionables, asegurar guaridas, desafíos con ránking...



COOPERATIVO. Para cuatro. Es donde el juego divierte a lo grande. Incluso hay desafíos para que los jugadores se piquen.



BE A ZOMBIE. Invade las partidas de otros jugadores como un letal zombi (el invadido, debe destruir unos nidos).

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Lo bien implementado que está el parkour, el ciclo día/noche, técnicamente notable...

» LO PEOR

Los bugs, historia y personajes muy vistos, puede resultar algo repetitivo a la larga...

Te gustará + que... DEAD ISLAND (PS3) | Te gustará + que... OUTLAST



86	**» GRÁFICOS** Destacan los efectos de luz y el gran diseño de la ciudad.
90	**» SONIDO** Soberbio doblaje (aún con voces mejorables), grandes BSO y FX.
90	**» DIVERSIÓN** Mucho para hacer y además se puede compartir con tres amigos.
88	**» DURACIÓN** 15-20 horas para terminarlo, más lo opcional (que no es poco).
NOTA 88	*Dying Light* es uno de esos juegos que engancha nada más probarlo, sobre todo si lo juegas en cooperativo...





Es una aventura gráfica por episodios, en la que nuestras decisiones y nuestra habilidad para retroceder en el tiempo pueden cambiarlo todo...

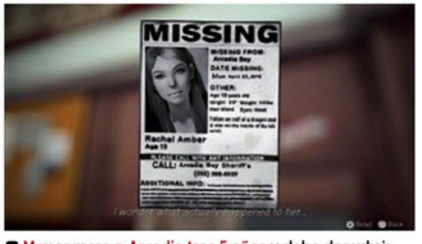
LA CARA MÁS "HIPSTER" DE LOS VIAJES EN EL TIEMPO

Life is Strange Ep.1 Chrysalis

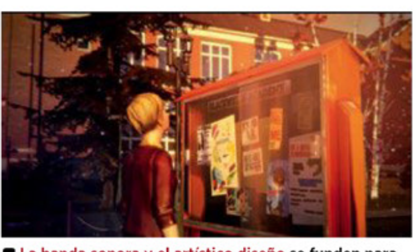
Ay... La adolescencia, la etapa en la que tomamos las decisiones más importantes de la vida. Pero... ¿y si pudiéramos retroceder y cambiarlo todo?

Tras la pequeña decepción que supuso *Remember Me*, Dontnod Entertainment prueba suerte con las aventuras gráficas, siguiendo el característico estilo de Telltale Games, formato episódico incluido. *Life is Strange* nos pone en la piel de Maxine Cauldfield, una muchacha que vuelve a su ciudad natal para estudiar fotografía y, de paso, cambiar el mundo.

Al inicio de la aventura, y tras contemplar un asesinato, Max adquiere la habilidad para retroceder en el tiempo. Con este poder se abre todo un abanico de posibilidades, que nos permite contemplar los efectos de las distintas decisiones que tomamos... a corto plazo. Pues lo que en un principio parece la opción "correcta" puede tener en el futuro (o en los próximos episodios) consecuencias catastróficas, algo que ya se puede apreciar en este primer capítulo.
También encontramos pequeños puzzles que requieren del "rebobinado" para resolverlos, pero ni abundan ni son especialmente complicados, algo a lo que se podría haber sacado más partido.
Pero donde realmente brilla *Life is Strange* es en el apartado audiovisual, propio de las películas independientes que se proyectan en Sundance o TriBeCa. Un estilo único, con momentos álgidos cuando suenan los temas licenciados que componen la banda sonora. Habrá a quien le encante y a quien no le guste nada, pero sin duda es de esos juegos que no dejan indiferentes. A ver qué tal evoluciona en los siguientes cuatro episodios...



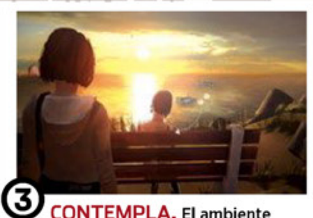
Max regresa a Arcadia tras 5 años y debe descubrir qué se oculta la tras la desaparición de Rachel Amber.


La banda sonora y el artístico diseño se funden para regalarnos momentos únicos.

RETROCESOS EN EL TIEMPO CON SABOR INDEPENDIENTE



1 **DECIDE.** Las decisiones juegan un papel fundamental, y siempre nos lo recuerdan con el mensaje: "esa acción tendrá consecuencias".



2 **REBOBINA.** Si la decisión no sale como esperábamos, siempre podemos retroceder y probar hasta encontrar la que más nos guste.

3 **CONTEMPLA.** El ambiente melancólico y las canciones estilo folk capturan a la perfección el "feeling" del cine de autor.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
El apartado audiovisual y el poder para retroceder en el tiempo.

» LO PEOR
No termina de explotar el rebobinado del tiempo y hay pocos puzzles. En inglés.

85	**» GRÁFICOS** No son la bomba, pero brillan gracias al estilo artístico.
90	**» SONIDO** Buscaréis las canciones en YouTube para volver a escucharlas.
80	**» DIVERSIÓN** La historia os atrapará y os dejará con ganas de mucho más...
60	**» DURACIÓN** ... Pero un solo episodio no da para más de 2 o 3 horas.
NOTA 85	**Un gran inicio para esta película independiente hecha videojuego. ¡Esperamos ansiosos el segundo capítulo!**





En *Akiba's Trip Undead & Undressed* pelearemos contra una especie de vampiros "modernos" en las calles de Akihabara.

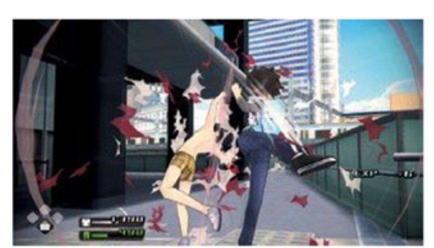
EL **DESPELOTE**, MÁS EFECTIVO QUE LAS ESTACAS

Akiba's Trip Undead & Undressed

Visitar Akihabara es el sueño de todo otaku, aunque esté invadido por una especie de vampiros a los que derrotaremos... desnudándolos a golpes.

El barrio más tecnológico de Tokio sirve como marco para este disparatado beat'em up de Acquire, todo un homenaje a Akihabara y su "fauna" con un toque paródico y la posibilidad de entrar en más de 130 tiendas reales. *Akiba's Trip Undead & Undressed* salió en PS3 y PS Vita el pasado mes de octubre y ahora llega a PS4 con extras, también de la mano de NIS America.

En nuestra aventura lucharemos contra los Synthister, una especie de vampiros "modernos" que han invadido secretamente esta zona de Tokio. Pero aquí no usaremos ni estacas, ni ajos, ni agua bendita. Lo más efectivo contra estos seres será "despelotarlos" a golpes y dejar que la luz del sol les abrase. El sistema de combates es bastante sencillo, con tres botones de ataque asociados a distintas partes del cuerpo y arrancaremos la ropa dejando pulsado el botón en cuestión. Y podremos mejorar a nuestro personajes con ítems y ropa de los enemigos caídos. En cuanto al desarrollo, se estructura en misiones principales y secundarias (la mayoría muy simplonas) en un gran escenario compuesto por pequeñas zonas interconectadas. Los tiempos de carga entre ellas se han reducido en PS4 con respecto a las versiones de PS3 y Vita, aunque no es la única novedad: más resolución, distintos filtros gráficos, uso del altavoz del Dual Shock 4, "interactividad" en Twitch... Pero estos extras no "visten" su corta duración y monótono desarrollo. Eso sí, si te gusta la cultura japonesa y hablas inglés, seguro que te hace gracia.


Acabaremos con los enemigos quitándoles la ropa a golpes, con un sistema de combate sencillo de asimilar.


El desarrollo ofrece misiones principales y tareas secundarias. La mayoría son bastante simplonas.



» EXTRAS **EXCLUSIVOS** DE LA VERSIÓN DE PS4

1 **MEJORAS GRÁFICAS.** Más resolución y personajes en pantalla, distintos filtros gráficos... Aunque sus gráficos siguen siendo flojetes.

2 **MODO TOYBOX.** En este modo exclusivo tenemos todos los ítems y atuendos disponibles. Es más fácil, y por ello los trofeos están desactivados.

3 **INTERACTÚA EN TWITCH.** Al transmitir, tus espectadores podrán "intervenir" en tu partida con distintos comandos: help, attack, pantyjump...



VALORACIÓN

» LO MEJOR
La recreación del ambientillo de Akihabara, la banda sonora, el diseño de personajes...

» LO PEOR
Tiempos de carga, sistema de combate simple, en inglés, misiones repetitivas...

63	**» GRÁFICOS** Atractivo diseño tipo anime, pero con fallos y tiempos de carga.
86	**» SONIDO** La banda sonora, puro J-Pop, es de lo más apropiada para el juego.
69	**» DIVERSIÓN** El desarrollo es monótono, pero si te gusta la cultura japonesa...
76	**» DURACIÓN** Puedes acabarlo en 5 horas, pero hay tareas secundarias y 5 finales.
NOTA 69	**Una curiosa aventura de acción que gustará a los otakus pese a su repetitivo desarrollo. Lo malo es que está en inglés.**





El simio Tumbili debe detener los planes del malvado pirata Baboon! usando el impulso de distintas bombas para atravesar los niveles.

¡ESTE MONITO ES LA **BOMBA!**

Baboon!

Desde Bilbao nos llega esta original y adictiva propuesta que mezcla plataformas, puzzles y una pizca de aventura en exclusiva para PS Vita.

Los bilbaínos de Relevo ya tienen listo su primer juego para PS Vita. Una original propuesta que mezcla plataformas, puzzles y toques aventureros con un fino acabado y una simpática estética que parece japonesa. *Baboon!* está protagonizado por Tumbili, un monito que debe salvar Isla Plátano de las barrabasadas del malvado pirata Baboon. Para ello, hay que superar unos 60 niveles de desarrollo vertical en los que el objetivo general es llegar a la "meta" de una pieza, evitando todo tipo de peligros y enemigos.

Lo malo es que Tumbili no puede saltar, y eso es un problemón en un juego de plataformas. Sólo podremos subir aprovechando el impulso de las bombas que colocamos a los pies de nuestro simio. Una barra de intensidad (que sube y baja sin parar) marcará la potencia del salto en función de en qué punto la paremos y este factor y la posición de la bomba con respecto al mono marcará la parábola que tracemos. ¿Parece fácil? Pues no lo es absoluto. Salvo que llevemos el objeto adecuado, un solo "toque" supone la muerte de Tumbili y que haya que reiniciar el nivel. Y a medida que avancemos por los 8 mundos la cosa se va complicando, con 8 tipos de bombas (cada una con un efecto: derretir hielo, atravesar ciertos muros...) y distintos condicionantes que darán lugar a retos cada vez más complejos... algunos tan desquiciantes que te darán ganas de tirar la Vita al suelo. Lo bueno es que *Baboon!* pica pero siempre te deja con ganas de seguir intentándolo. Y lograr el 100% lleva muchas horas.



Baboon! ofrece unos 60 niveles, repartidos en 8 mundos "temáticos". Algunos niveles están ocultos.



Al final de cada nivel nos espera un jefe final de lo más cachondo. Cada uno requiere una mecánica distinta.



UN **DESARROLLO** VARIADO Y DE LO MÁS EXPLOSIVO

1. **¡LA BOMBA!** Para subir hay que poner una bomba a los pies del monito y detener la barra de intensidad en el momento deseado. Se asimila fácil.
2. **OBJETOS.** Hay 8 bombas (cada una con su efecto), objetos que nos protegen de los enemigos (y que compraremos gastando plátanos)...
3. **PROFUNDIDAD.** Cada nivel ofrece tres retos distintos, hay puzzles, momentos en los que hace falta un objeto para poder avanzar...



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Bien diseñado y muy duradero gracias a sus múltiples desafíos y secretos.

» LO PEOR
Ante ciertos retos te darán ganas de estampar la PS Vita contra el suelo. ¡No lo hagas!

78	**» GRÁFICOS** Fino acabado y simpáticos diseños que remiten a estética nipona.
89	**» SONIDO** Corre a cargo del estudio japonés Yugenstudio. La BSO es buenísima.
84	**» DIVERSIÓN** Pica de lo lindo, aunque algunos de sus retos pueden desquiciar.
86	**» DURACIÓN** Superarlo al 100% te llevará más de 15 horas... si eres muy bueno.
NOTA 81	Una original propuesta para PS Vita que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas.





Ayesha es la protagonista, una joven que emprende un viaje para traer de vuelta a su hermana a través del poder de la alquimia.

16

Género:
ROL

Desarrollador:
GUST

Editor:
KOEI TECMO

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
39,99 €

JUGADORES **1** · ONLINE/WIFI **NO** · TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **INGLÉS/JAP.**

FUNCIONES
Pantalla táctil

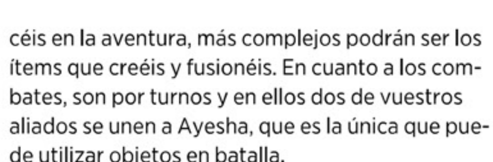
ateliergames.eu/ayeshaplus

VIAJE PARA CONOCER EL ARTE DE LA **ALQUIMIA**

Atelier Ayesha Plus: The Alchemist of Dusk

Llega a PS Vita el juego de rol japonés que disfrutamos hace dos años en PS3, y lo hace en una edición Plus que añade más opciones y características.

Los escenarios incluyen muchas zonas de las que se pueden extraer ingredientes para la creación de ítems.



Tras recibir las versiones "Plus" de los tres *Atelier* de la línea argumental Arland, PS Vita acoge ahora otra entrega original de PS3 con numerosas mejoras y extras, en esta ocasión la primera de la trilogía *Dusk*. Esta edición portátil incluye casi todo el contenido que se vendió como DLC en PS3 (personajes adicionales, vestimentas, etc.), y además añade un nuevo modo de dificultad más desafiante, nuevos enemigos y otros detalles y contenidos. Como juego, *Atelier Ayesha Plus* mantiene las señas de identidad de la saga, especialmente su énfasis en la creación de objetos: los escenarios incluyen zonas de la que podemos extraer ingredientes, que además varían según los personajes que tengamos acompañando a la protagonista, Ayesha. Cuanto más avancéis en la aventura, más complejos podrán ser los ítems que creéis y fusionéis. En cuanto a los combates, son por turnos y en ellos dos de vuestros aliados se unen a Ayesha, que es la única que puede utilizar objetos en batalla.

Gráficamente apuesta con acierto por el cel shading y, aunque por lo general la fluidez es correcta, en ocasiones hay algunas ralentizaciones. Hay que tener en cuenta también que su argumento (aunque un poco más maduro que anteriores *Atelier*) es mucho más ligero y mundano que lo habitual en el género y el ritmo de juego es aún más lento de lo que acostumbran los juegos de rol por turnos. Es una lástima que esté en inglés, pues los diálogos son una parte muy importante.



Muchos habitantes de las ciudades nos proponen tareas opcionales a cambio de jugosas recompensas.



EXPLORAR, CONOCER, CREAR Y COMBATIR CON **AYESHA**

1 **DIÁLOGOS.** Durante la aventura conoceréis muchos personajes y los diálogos son muy extensos y están repletos de humor.

2 **CREACIÓN DE OBJETOS.** Ayesha es capaz de crear ítems con los ingredientes que consigue, lo cual tiene mucha importancia en el juego.

3 **COMBATES POR TURNOS.** Ayesha y dos acompañantes pelean contra los enemigos por turnos. Sólo ella puede usar ítems en combate.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Encanto de los personajes y humor de los diálogos. Profundo sistema de crear ítems.

» LO PEOR
En inglés y sólo en formato digital. A muchos les parecerá muy lento y pesado.

70	**» GRÁFICOS** Buen cel-shading y diseño de personajes, pero escenarios sosos.
79	**» SONIDO** Bien poder elegir voces inglesas o japonesas. Melodías correctas.
72	**» DIVERSIÓN** Puede hacerse pesado, pero si os gusta el concepto disfrutaréis.
82	**» DURACIÓN** La aventura da para 25 horas y hay muchas misiones opcionales.
NOTA 74	**Si no habéis probado la saga, este inicio de trilogía (mejorado y con extras) es una buena opción para descubrirla.**



12

Género:
ROL

Desarrollador:
EDEN INDUSTRIES

Editor:
ATLUS

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
11,99 €

JUGADORES **1** · ONLINE / WIFI **NO**

TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

FUNCIONES
Pantalla táctil

atlus.com/citizensofearth



El vicepresidente encabeza a los tres aliados que tengáis asignados. Podéis alternar personajes en cualquier momento.

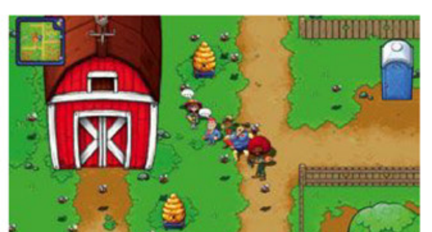
ROL, HUMOR Y PERSONAS **ESTRAMBÓTICAS**

Citizens of Earth

Llega tanto a PS Vita como a PlayStation 4 un juego de rol muy especial, en el que el héroe de la aventura no es otro que... ¡el vicepresidente del mundo!

Pero como buen político, son otros los que hacen el trabajo por él y ahí está la mayor gracia del juego: en reclutar a una serie de extravagantes personajes, hasta 40 en total. Empezáis "fichando" a la madre y al hermano del vicepresidente y a lo largo del juego podéis aliaros con individuos tan variados como un maestro, un panadero, una agente de policía, una socorrista de playa e incluso la mascota de la escuela. El humor está presente en todo momento y cada personaje tiene movimientos de combate desternillantes inspirados por los estereotipos de su rol social. Por ejemplo, la madre puede echar sermones y regañinas a los enemigos y un personaje conocido como el "conspiranoico" es capaz de "destapar el pastel" para obtener información detallada de los bicharracos a los que os enfrentéis, que van desde pájaros y cangrejos hasta granos de café asesinos, pasando por manifestantes que no están de acuerdo con la política del vicepresidente.

Además, cada personaje tiene sus propios talentos especiales, los cuales os serán muy útiles. Por ejemplo, la agente de policía os propone carteles de "se busca" de enemigos opcionales, mientras que a través del hermano podéis comprar ítems y con el vendedor de coches seréis capaces de viajar en vehículos. Es un muy buen juego de rol, con claras influencias de *EarthBound* (SNES) en su ambientación urbana y en sus dosis de humor. Además, está muy bien traducido al castellano y sus voces en inglés son buenísimas.



La aventura os llevará a numerosos lugares en los que encontraréis personajes a los que podéis reclutar.



Cada personaje tiene un talento. El del conspiranoico es un almanaque con información enemiga recopilada.



SÍ ES UN JUEGO DE ROL DE LA **VIEJA ESCUELA**

1 **EXPLORAR.** A lo largo de los escenarios encontraréis muchos enemigos, pero también posibles aliados a los que reclutar.

2 **RECLUTAR.** Hay 40 personajes reclutables. Cada uno requiere un método diferente, pero no hacen falta todos para superar la aventura.

3 **COMBATES.** Son por turnos. Con los movimientos básicos ganáis bolas de energía que podéis emplear para los ataques más demoledores.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Muy buen sistema de combate. Acertado humor en los diálogos y personajes.

» LO PEOR
Escenarios un poco sosos. La aventura puede hacerse demasiado fácil.

75	**» GRÁFICOS** Gran diseño de personajes, pero escenarios muy sosos.
82	**» SONIDO** Divertidísimo doblaje en inglés. Banda sonora correcta.
80	**» DIVERSIÓN** Mucho humor. Buen sistema de combate, pero un poco fácil.
80	**» DURACIÓN** La aventura dura 15 horas (10 más si queréis reclutar a todos).
NOTA 80	**Tanto el reclutamiento de personajes como el sistema de combate funcionan muy bien, y su humor es muy divertido.**





Es la colección definitiva de *Duke Nukem 3D*, con una versión revisada, todas las expansiones y el juego clásico. Ya sabéis de qué va, hay que disparar a todo lo que se mueva, aunque sea así de grande.

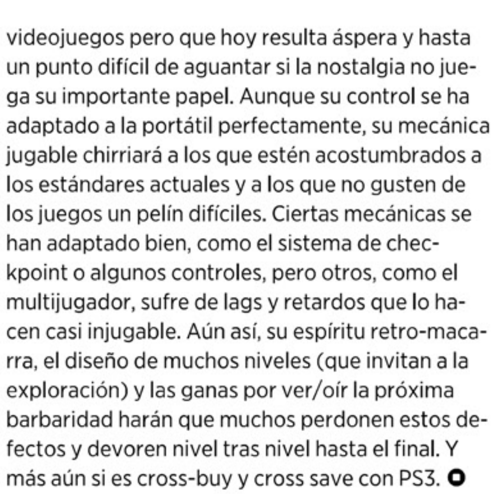
EL REGRESO DEL **CLÁSICO** MACHO ALFA

Duke Nukem 3D: Megaton Edition

Puro en boca y con su "mala leche" habitual, Duke vuelve a dar guerra con una recopilación de sabor añejo para los más nostálgicos.

Directamente del pasado y sin pasar por ningún quirófano que alise ni retoque sus añejos píxeles, llega a nuestras PS Vita la recopilación definitiva de *Duke Nukem 3D*. Uno de los máximos exponentes de los FPS editado en 1996 para PC y que tenía como protagonista a un militar musculoso, bocazas, machista y estereotipado que levantó ampollas en aquella época por su irreverencia mientras defendía la tierra de una horda alienígena invasora.

Esta edición, además del título original, recoge las 4 expansiones que se lanzaron posteriormente tal y como se idearon en su momento, es decir, sin casi actualizaciones gráficas, ni sonoras, ni jugables importantes. Historia viva de los



videojuegos pero que hoy resulta áspera y hasta un punto difícil de aguantar si la nostalgia no juega su importante papel. Aunque su control se ha adaptado a la portátil perfectamente, su mecánica jugable chirriará a los que estén acostumbrados a los estándares actuales y a los que no gusten de los juegos un pelín difíciles. Ciertas mecánicas se han adaptado bien, como el sistema de checkpoint o algunos controles, pero otros, como el multijugador, sufre de lags y retardos que lo hacen casi injugable. Aún así, su espíritu retro-macarra, el diseño de muchos niveles (que invitan a la exploración) y las ganas por ver/oír la próxima barbaridad harán que muchos perdonen estos defectos y devoren nivel tras nivel hasta el final. Y más aún si es cross-buy y cross save con PS3.



Cambiar de arma desde la pantalla táctil, correr con una pulsación de la cruceta... está bien adaptado a Vita.



El multijugador permite que 8 jugadores se partan la cara en cooperativo o competitivo en varios escenarios.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Mantiene el espíritu macarra. La adaptación de controles y mecánicas.

» LO PEOR
Se ha revisado, pero el apartado técnico es de los 90. Los fallos del online.

65	**» GRÁFICOS** Muy fluidos pero con escenarios vacíos y enemigos pixelados.
68	**» SONIDO** Samples "metalizados" de la época y melodías muy recordadas.
72	**» DIVERSIÓN** Más difícil de lo habitual pero al dominarlo deja buenos momentos.
75	**» DURACIÓN** Da para bastantes horas. Los alienígenas no te dejarán descansar.
NOTA 70	**Recomendable para nostálgicos y fans. El resto lo encontrarán divertido si saben adaptarse a la época. Si no...**

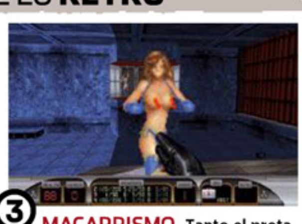
» VUELVE EL HOMBRE, CON TODO EL SABOR DE LO **RETRO**



① **EXPANSIONES.** Recoge las expansiones Atomic Edition, Duke Caribbean: Life's a beach, Duke it out in D.C. y Nuclear Winter.



② **RETRO.** Se han adaptado bien a Vita los controles y mecánicas y se ha aumentado la resolución gráfica un pelín. La fluidez, eso sí, es pasmosa.



③ **MACARRISMO.** Tanto el prota como algunos escenarios y enemigos destilan mal gusto a borbotones, pero con un extraño "halo de atracción".



HISTORIAS DE **AMOR** QUE NOS HAN MARCADO

LOVE IS IN THE GAME

¿Quién dice que en los videojuegos sólo hay violencia? También hay sitio para el amor. Y si no, echad un vistazo a estos "tortolitos".

El amor es uno de los grandes temas universales en literatura, cine... y videojuegos. A veces, en los juegos las historias de amor están bien desarrolladas (en la medida de las posibilidades que ofrece el medio) y tienen importancia dentro de la trama. En otros casos (la mayoría), simplemente es una excusa argumental: la motivación del héroe (o heroína) para salvar a su pareja de las garras del malo de turno. En estas páginas recordamos algunas de las historias de amor que más nos han gustado en los 20 años de vida de la marca PlayStation. Por supuesto, hay muchas más, y hemos intentado acotarlas a las que están más o menos "guionizadas" (no encontraréis relaciones "abiertas" como las de *Mass Effect* o *Dragon Age*). Y también hemos querido tener cuidado con los "spoilers". Esperamos arrancaros alguna sonrisa y animaros a que descubráis alguna historia que no conocierais.

VINCENT BROOKS ♥ CATHERINE / KATHERINE

ANTE LA DUDA... ¿LA MÁS RUBIA?

SU HISTORIA... Vincent Brooks tenía su futuro más o menos encauzado junto a Katherine McBride, su dominante y responsable novia actual. Pero el miedo al compromiso y a la paternidad y la irrupción en su vida de la rubia Catherine hacen que todo se tambalee. ¿Le habéis ayudado ya a decidirse?


CATHERINE


SILENT HILL 2

JAMES SUNDERLAND ♥ MARY SHEPHERD-SUNDERLAND

DEL AMOR AL ODIO, HAY UN PASO

SU HISTORIA... James Sunderland recibe una carta de su esposa Mary. En ella, dice que le espera en su "lugar especial"... en Silent Hill. El problema es que Mary lleva unos tres años muerta. Descubrir la terrible verdad que esconde esta historia nos dejó hundidos.

TIDUS ♥ YUNA

DE ILUSIÓN TAMBIÉN SE VIVE

SU HISTORIA... Una estrella del blitzball, una invocadora cuyo mundo corre serio peligro... Una historia de amor entre dos personajes separados por muchas más cosas de las que podría parecer en un principio. Un emocionante final que puedes recordar (o descubrir) en HD.


FINAL FANTASY X


SERIE MONKEY ISLAND

GUYBRUSH THREEPWOOD ♥ ELAINE MARLEY

LA GOBERNADORA DE SU CORAZÓN

SU HISTORIA... El bueno de Guybrush llega a Mêlée Island para convertirse en pirata, pero allí encontrará también el amor. Aunque tenga que superar ciertas pruebas y problemas de comunicación al principio. Y enfrentarse a LeChuck, que también se ha encaprichado de la gobernadora Marley.

SQUALL LEONHART ♥ RINOA HEARTILLY

¿ME CONCEDES ESTE BAILE?

SU HISTORIA... Este guerrero de élite introvertido (tirando a soso) no pudo resistirse a echarse un baile con una guapa jovencita que, como suele pasar en estos casos, es mucho más de lo que parece. Squall y Rinoa forman una de las parejas más románticas y "estables" de la serie *FF*.


FINAL FANTASY VIII

NATHAN DRAKE ♥ ELENA FISHER

EL MAYOR DE MIS TESOROS

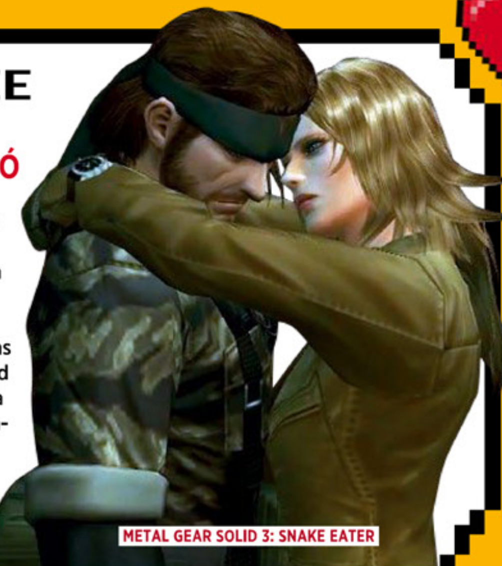
SU HISTORIA... Nathan Drake es un aventurero acostumbrado a sortear toda clase de peligros... pero no supo (o no quiso) esquivar las flechas de cupido. Aunque su relación con Elena Fisher pasa por varios altibajos, como sabréis si habéis jugado los *Uncharted*.


SERIE UNCHARTED

NAKED SNAKE ♥ EVA

LA ESPÍA QUE ME AMÓ

SU HISTORIA... EVA, también conocida como Tatyana, es uno de los personajes principales de *MGS3: Snake Eater*. Seducir a Snake formaba parte de su misión, pero se metió tanto en su papel que la cosa se les fue de las manos... a los dos, porque Naked Snake llegó incluso a perder una parte muy importante de su anatomía intentando protegerla... Más adelante, en *MGS4: Guns of the Patriots*, EVA vuelve a ganar protagonismo.


METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



MAX PAYNE 2

MAX PAYNE ♥ MONA SAX

AMOR A QUEMARROPA

SU HISTORIA... Tras perder a su esposa y su hija, Max "patea" las calles de Nueva York buscando venganza... y la halla, aunque también encuentra el amor. Ni el "tiempo bala", ni los monólogos interiores de nuestro atormentado antihéroe pueden evitar que caiga en los brazos de Mona Sax. ¿Durará mucho su amor? Depende... pero ya sabéis lo "cenizo" que es Max Payne.



THE DARKNESS

JACKIE ESTACADO ♥ JENNY ROMANO

BAJO EL MANTO DE LA OSCURIDAD

SU HISTORIA... Jackie y Jenny crecieron juntos en el orfanato de St. Mary y terminaron enamorándose... antes de que Jackie encontrara curro como pistolero de la mafia y despertara en él cierta fuerza demoniaca. ¿Qué pasó después? Jugad a *The Darkness*...

LARRY LOVAGE ♥ TODAS

UN GATILLAZO EN TODA REGLA

SU HISTORIA... Larry Laffer era un playboy casposo que, aunque terminará fracasando en su intento de conquistar todo tipo de bellas mujeres, a nosotros sí nos conquistó en las míticas aventuras de Sierra para ordenador. Su sobrino Larry Lovage intentó hacer lo mismo en consola, pero con resultados olvidables.

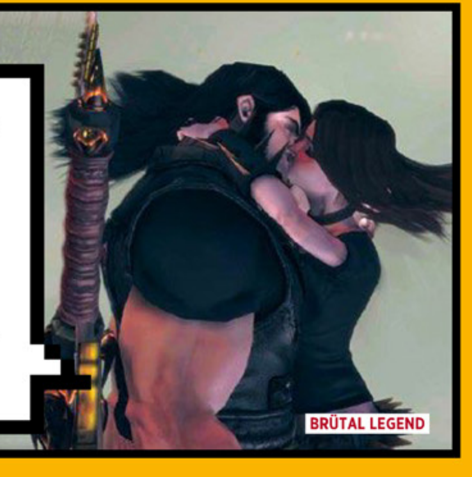


LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

EDDIE RIGGS ♥ OPHELIA

MUÑEQUITA DE CUERO

SU HISTORIA... ¿Quién dijo que los heavies no tienen su corazoncito? En su periplo por la edad del Metal para derrotar al malvado Doviculus y sus demonios, el "roadie" Eddie Riggs conoce a Ophelia. Y entre "riffs" de su guitarra Clementine, surge el amor.



BRÜTAL LEGEND

DANTE'S INFERNO

DANTE ♥ BEATRIZ

¿HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE? ¿SEGURO?

SU HISTORIA... Dante es un veterano de la Tercera Cruzada que, para salvar a su amada Beatriz, atravesará los nueve círculos del infierno armado con una guadaña que previamente le ha arrebatado a la mismísima Muerte. Si esto no es amor, que baje Dios y lo vea.



ETHAN MARS ♥ MADISON PAIGE

SIEMPRE ES BUEN MOMENTO

SU HISTORIA... Tu hijo está en peligro y tú, en tu afán de rescatarle, terminas herido, quemado y magullado con un par de costillas rotas. ¿A quién no le apetecería sexo en una situación así? Que se le pregunten a Ethan Mars...

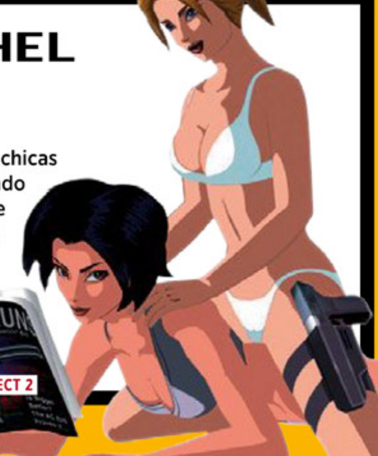


HEAVY RAIN

HANA TSU-VACHEL ♥ RAIN QIN

MUJER CONTRA MUJER

SU HISTORIA... La relación entre estas dos chicas levantó bastante polvareda en su día cuando salió *Fear Effect 2* en PSone allá por 2001 e imágenes cómo ésta fueron un estupendo reclamo para el juego, aunque dicha relación no se desarrolló demasiado más allá de la famosa escena del ascensor...



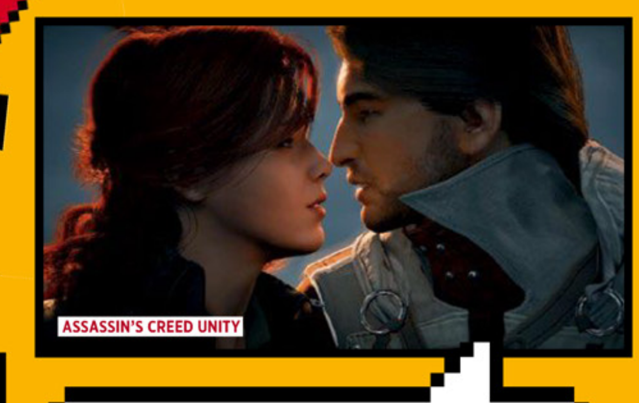
FEAR EFFECT 2


SHADOWS OF THE DAMNED

GARCIA HOTSPUR ♥ PAULA

HASTA EL INFRAMUNDO ¡Y MÁS ALLÁ!

SU HISTORIA... Que un tipo duro se interne en el infierno tras los pasos de su amada no es un argumento muy original. Pero si el protagonista es un cazademonios mexicano acompañado por un demonio que habla y que se transforma en distintas armas, la cosa cambia. ¿no? Es la "magia" de Mikami, Suda 51 y Yamaoka.


ASSASSIN'S CREED UNITY

ARNO DORIAN ♥ ÉLISSE DE LA SERRE

AMAR EN TIEMPOS REVUELTOS

SU HISTORIA... ¿Sabéis cuál es la ciudad del amor? París. Pues en esta ciudad, durante la Revolución Francesa, se fragua esta historia de amor entre dos personajes que se conocen en la infancia y a los que la vida les ha llevado por derroteros muy distintos. Ni los assassins, ni los templarios, ni los "bugs" podrán con ellos. ¿O sí?

ICO ♥ YORDA

DAME TU MANO, CORNUDO

SU HISTORIA... Ico es un muchacho con cuernos (no seáis malpensados) que ayudará a escapar a Yorda del castillo para que no caiga en las manos de las sombras. Una bonita aventura en la que... sobran las palabras.


ICO

JULIET STARLING ♥ NICK CARLYLE

TU AMOR ME TRAE DE CABEZA

SU HISTORIA... ¿Puede haber un acto de amor más supremo que decapitar a tu novio antes de que se convierta en un zombi? Pues sí: cargar con su cabeza como si fuera un llavero mientras atraviesas hordas y hordas de zombis en busca de un final feliz para esta historia que te arrancará más de una sonrisa.


LOLLIPOP CHAINSAW

WANDER ♥ MONO

EL AMOR TUMBA COLOSOS

SU HISTORIA... Que un pequeño humano sea capaz de derrotar a 16 colosos con sólo una espada, un arco y la ayuda de su fiel caballo Agro es otra prueba de amor que no olvidaremos jamás. Y el final tiene su miga...


SHADOW OF THE COLOSSUS

MONKEY ♥ TRIP

LA BELLA Y EL BESTIA

SU HISTORIA... Monkey es un esclavo que cuida a Trip por la cuenta que le trae (si ella muere, a él le explota la cabeza, literalmente). Al principio no se llevan bien y digamos que son pareja "a la fuerza", pero como están condenados a entenderse pues poco a poco empieza a haber cierta química entre ellos... ¿y algo más?


ENSLAVED: ODDYSSEY TO THE WEST

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía.** C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Escurridiza como un gato

¿Creéis que *Gravity Rush 2* saldrá para PS4?

@ José Alberto Escaria

El primer juego inició su desarrollo como proyecto de PS3 y sólo después pasó a ser exclusivo de PS Vita y convertirse en uno de los mejores juegos de la portátil. Por eso, cuando se empezaron a oír cosas de *Gravity Rush 2* todos dimos por hecho que la secuela sería para la portátil. Pero no. No está nada claro que vaya a salir para PS Vita así que la otra opción es PS4. Lo cierto es que se sabe que están en desarrollo, pero no se ha confirmado plataforma. Si nos dejan elegir, nos gustaría que llegara a las dos...

■ El primer teaser de *Gravity Rush 2* se vio en 2013 y a estas alturas no se ha confirmado aún para qué consola...

Cuentas y consolas

Hola. Estoy a punto de comprarme una PS4 y quisiera saber si tengo que crearme una cuenta PSN nueva o me sirve la misma que ya tenía en PS3.

@ Mar Cosquillas

Puedes hacer las dos cosas, pero nosotros te recomendamos utilizar la que ya tienes, ya que esa cuenta conserva tu información de amigos, trofeos y transacciones. De este modo podrás, por ejemplo, descargar en tu nueva consola los juegos que ya hayas comprado en el Store en PS3 y que dispongan de Cross-Buy con PS4. Además, si eres miembro de PlayStation Plus en PS3 podrás aprovecharte de esta suscripción en PS4.



■ *Grim Fandango Remastered* es la revisión de la aventura gráfica clásica y sólo saldrá (al menos inicialmente), en formato físico.

Historia restaurada

¿Saldrá *Grim Fandango Remastered* en formato físico o sólo podré comprarlo en digital?

@ HaruBandicoot

El remake del clásico de LucasArts para PS4 y PS Vita sólo estará disponible como descarga digital en PS Store. Piensa que de salir en formato físico sería mucho más caro (es cross-buy, es decir, por 15 euros te llevas las dos versiones). Podrás leer una análisis del juego en nuestra sección de Retro, donde descubrirás las novedades de esta versión, como un nuevo sistema de control (el original tenía bastantes detractores), más acorde con estos tiempos modernos. Y también te contamos la historia de Tim Schafer.

Salto de generación

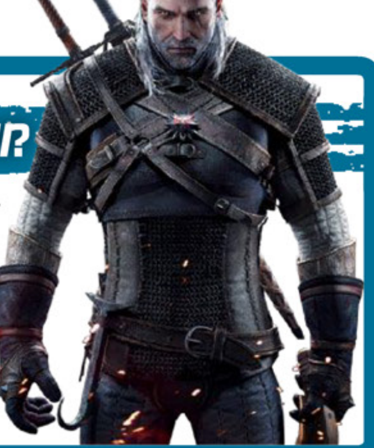
Casi todos los nuevos juegos son para PS4, ¿ya no van a hacer nuevos juegos para PS3?

@ Carlos Ballesta

PS3 va camino de ser una consola tan longeva como lo fue PS2 antes, pero transcurridos casi 8 años de su lanzamiento las versiones de PS3 de los juegos llamados "AAA" empiezan a verse bastante limitadas. Por eso las primeras novedades de 2015 como *The Witcher III, Bloodborne* o *The Order* ya sólo aparecen en PS4, y esta tendencia se irá acentuando con el paso de los meses. Siempre ha sido así: cuando sale una nueva consola la anterior se abandona poco a poco...

LA PREGUNTA DEL MILLON

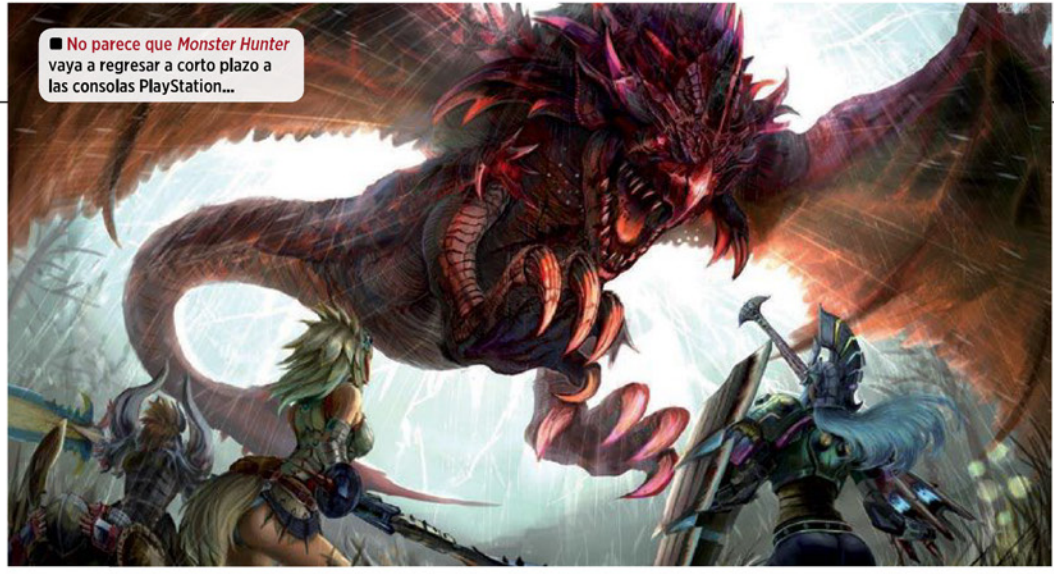
¿Por qué no se doblan juegos tan importantes como *The Witcher III*?

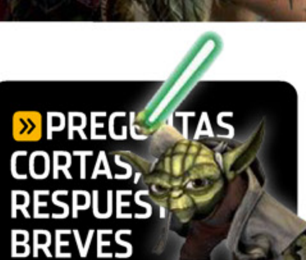


¿Por qué *The Witcher III: Wild Hunt* no llega doblado al castellano? Y no me digáis que es porque les sale muy caro doblarlo porque el juego también nos sale caro a nosotros comprarlo.

@ Badxtreme

Por desgracia, ese es el motivo esgrimido por CD Projekt RED, el estudio creador de la saga. Respondieron a una petición en internet exponiendo que, dado el enorme tamaño del juego y la gran cantidad de personajes y diálogos que tiene, el volumen de ventas que sería necesario en España para compensar la inversión está muy lejos del que tuvieron las dos entregas anteriores de la saga, o del que se puede esperar para *Wild Hunt.* No dejan de ser malas noticias, pero al menos hay que agradecer que se hayan molestado de dar una explicación...


No parece que *Monster Hunter* vaya a regresar a corto plazo a las consolas PlayStation...



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Cuando saldrán más juegos de Star Wars?

@ Marc Ortigosa

El reboot de *Battlefront* de mano de los creadores de *Battlefield* está anunciado para 2015, y ojalá el estreno de "Episodio VII" traiga alguna novedad, pero de momento no hay nada más en el horizonte...

¿Sale o no sale *Raven's Cry* en PS3?

@ Manu

Este RPG de piratas que mezcla personajes y acontecimientos históricos y de ficción está previsto para PS3 y PS4, pero es verdad que no deja de retrasarse. Iba a salir el 30 de enero...

¿No iba a salir *Broken Age* en Vita?

@ Susi

La versión completa con los dos capítulos debería aparecer en PS4 y PS Vita después de que el segundo capítulo salga en PC, algo previsto para 2015. No podemos ser más concretos...

¿Tiene *Rock Boshers DX* algún modo aparte del historia?

@ Dani

En este homenaje a la estética de los juegos de Spectrum de los 80 puedes desbloquear minijuegos como "Aqua Kitty", pero no hay modos extra, ni multijugador. Por si no los sabes, es cross-buy...

Exclusivas y talonarios

Veo que *Monster Hunter* vuelve para 3DS. ¿Hay alguna posibilidad de que lo veamos en alguna consola de Sony? ¿Acaso Nintendo paga a Capcom por mantener *Monster Hunter* fuera de las consolas de Sony?

@ Eduardo García

Monster Hunter es, desde PSP, el "vendeportátiles" por definición en Japón, y es una lástima que PS Vita no tenga una entrega propia de la saga, pero es cuestión de negocios. El propietario de una plataforma (Nintendo, Microsoft o Sony) paga para asegurar la exclusividad de un juego en sus consolas, y el juego se queda con quien llega aun acuerdo con el editor, Capcom en este caso.

Un largo trayecto

¿Se sabe algo de la fecha de salida de la versión de *DriveClub* para PS Plus?

@ Eni_74

Después de los retrasos de 2014 ni Sony ni Evolution Studios han vuelto a comprometerse a dar una fecha de lanzamiento, y solo han confirmado que se lanzará tan pronto como esté disponible. Ahora que los graves problemas con el online se han ido solucionando lanzar la edición de PS Plus debería estar más cerca.

Editando vídeo desde PS4

¿Cómo grabo vídeos de menos de 15 minutos con el botón Share?

@ Óscar Álvarez

Al exportar un vídeo este incluye los últimos 15 minutos de juego, pero luego puedes recortarlo como quieras desde el icono del menú de PS4 Galería de capturas. Con el archivo seleccionado pulsa el botón Options y elige Recortar, podrás elegir el punto de inicio y el final del vídeo.

Sin dejar rastro

¿Se sabe algo de *Beyond Good & Evil*? Escuché hace años que iban a hacer un nuevo juego de la saga.

@ Yari Torres

A mediados de 2014 un representante de Ubisoft confirmó que *Beyond Good & Evil 2* se está desarrollando actualmente en sus estudios de Montpellier bajo la batuta de Michael Ancel, creador del juego original. No hay más noticias desde entonces.


Poco se sabe de *Beyond Good & Evil 2* pero al menos Ubi confirmó que sigue en desarrollo.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Cuál es tu truco para superar la cuesta de enero?



Con remakes


Manuel Víctor Segovia
"Con los remakes de *Abe's Oddysee, Resident Evil y Grim Fandango* por tan poco dinero se lleva súper bien."

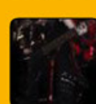
Repasar y terminar


José Carlos Martínez
"Pues como no hay dinero para juegos nuevos hay que terminar los que tengo pendientes. Que tampoco está nada mal."

¡A por el platino!


Antonio Cantero
"Como las novedades que me interesan llegan en unos meses, aprovecho para sacar platinos de juegos que había acabado."

Invirtiendo en horas


Juan Luis Fernández
"Invirtiendo en juegos de muchas y emocionantes horas, como *Dragon Age Inquisition*. Calidad -precio -duración garantizados."

Gracias a los Reyes


Alejandro Mantilla
"Gracias a los Reyes Magos, la cuesta de enero ni la he notado y seguramente me ayude a superar la cuesta febrero. Me han traído *AC: Rogue, Castlevania Lord of Shadows 2* y PS Vita con *GOW HD*."

Estresado...


José Contreras
"Estresado viendo que este año no me va a dar tiempo a ahorrar lo suficiente para tanto juegazo que está por venir. Este va a ser el año de PS4."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Habéis participado en la Temporada 1 de la Liga Oficial PlayStation? ¿Qué os parece?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Se sabe cual es el próximo proyecto de Naughty Dog después de *Uncharted 4*?

@ Yari Torres

Jo, pues no corres tú "ná"... No lo sabemos, ¿quizá una secuela para *The Last of Us*? Es probable que haya esperar hasta que *Uncharted 4* esté en la calle, o al menos muy próximo su lanzamiento, para que anuncien algo...

He oído que el próximo *CoD* podría ser la secuela de *World at War*. ¿Es posible?

@ Antonio Lozano

La próxima entrega debería corresponder a Treyarch, que desarrollaron *World at War* y los *Black Ops*, por lo que una secuela de cualquiera de las dos ramas es posible. En mayo deberíamos salir de dudas.

¿Saldrá *Resident Evil HD* en PS Vita?

@ Hugo

Actualmente sólo está disponible en PS3 y PS4 con Cross-Buy, no se ha confirmado versión para la portátil. Sí, la verdad es que es raro...

¿Se pasará *Jak & Daxter* por PS4, aunque sea en remake?

@ Yari Torres

La verdad es que es bastante improbable, tanto que salga un juego de la saga como que se haga un remake o una remasterización. Ten en cuenta que el HD de PS3 ya es una remasterización de PS2...

¿Tiene la misma calidad un juego físico que su versión digital?

@ Juan Manuel Campos

Por supuesto. El juego es exactamente el mismo, sólo que uno viene grabado en un Blu-ray y el otro se graba directamente en el disco duro de tu consola.

¿Saldrá *GT 7* en PS4?

@ Lucas Pérez

Seguro que sale *Gran Turismo* en PS4. La duda es ¿cuándo?

Locura remasterizada

¿Hay alguna posibilidad de que *Alice: Madness Returns* aparezca en PS4?

@ Marc Ortigosa

El juego apareció en PS3 en 2011 de la mano de EA, que no ha demostrado mucho interés por unirse a la fiebre remasterizadora de títulos que estamos viviendo últimamente. Además, tampoco parece probable que veamos una tercera entrega de la saga. El juego, pese a sus muchos atractivos y su original visión del universo de Alicia, tuvo un éxito más que discreto, lo que hace difícil que se retome de un modo u otro. No es fácil que se haga una remasterización de un juego del que se piensa que no se van a vender suficientes unidades...



■ *Alice Madness Returns* salió en 2011 y era la secuela de *American McGee's Alice* (PC, año 2000). McGee quería hacer un tercer juego, *Alice: Otherlands*, pero no contó con el apoyo de EA.

La "theoría" de *Hellblade*

Estoy un poco preocupado con lo último de Ninja Theory... ¿Seguro que *Hellblade* saldrá en PS4?

@ Iván González

Pues no tienes motivos. El nuevo proyecto de Ninja Theory está confirmado para PS4 desde que se anunció en la Gamescom de 2014. Además, aunque ellos han admitido que hay elemento comunes a todos sus juegos, *Hellblade* es una franquicia totalmente nueva al margen de *Heavenly Sword*... Nariko se queda, al menos de momento, en el banquillo, pero podrás disfrutar en tu PS4 de las aventura de Senua.

Burbuja 3-D

Tengo una tele 3-D y me preguntaba, ¿cuáles son los mejores juegos de PS4 para jugar en 3-D?

@ Gugli26

Aunque PS4 puede reproducir discos Blu-Ray con contenido en 3D, hay pocos juegos de la consola que soporten la tecnología del 3-D estereoscópico. Se habló de que *Call of Duty Ghosts* y *Assassin's Cred IV Black Flag* serían compatibles con el 3-D, pero finalmente salieron sin esta opción. Se nos vienen a la cabeza *Trine 2: Complete Story*, *Zen Pinball* y *Sniper Elite 3*, lo que no es mucho decir, ¿verdad? Aunque casi todas las teles de gama alta incluyen esta opción, parece que el entusiasmo con esa tecnología se ha enfriado bastante en los últimos tiempos, en lo que a videojuegos se refiere, en parte sustituido por las enormes expectativas que están levantando los sistemas de realidad virtual como Oculus Rift o Project Morpheus. No sabemos en qué quedará la cosa, pero ahora mismo, las mejores opciones de aprovechar la compatibilidad de PS4 con el sistema 3-D estereoscópico están más en películas en que en los juegos...



■ Los sistema de realidad virtual, como Project Morpheus de PS4, parecen levantar más interés que el 3-D estereoscópico...

PROBLEMAS TÉCNICOS

Correo de inicio de sesión

He cambiado sin querer mi correo de PSN y no me deja modificarlo. ¿Podéis ayudarme?

@ Gonzalo Villa

Deberías de poder cambiarlo de nuevo accediendo desde la web de Playstation (https://account.sonyentertainmentnetwork.com). El correo aparece en el campo "ID de inicio de sesión". Es importante que utilices una dirección de correo a la que tengas acceso continuo y que te pertenezca, ya que te enviarán allí los links de confirmación. Además, desde ella podrás resetear la contraseña si la pierdes, por ejemplo. Y ten en cuenta que si una dirección de correo ya está asociada a un PSN ID no podrás utilizarla para otro ID diferente, aunque ya no uses la otra cuenta.

Banda poco ancha

Desde que me compré CoD Advanced Warfare mi conexión a internet es pésima, y no sé si es culpa del juego o de mi proveedor. ¿Podrían ayudarme?

@ Manuel Rosales

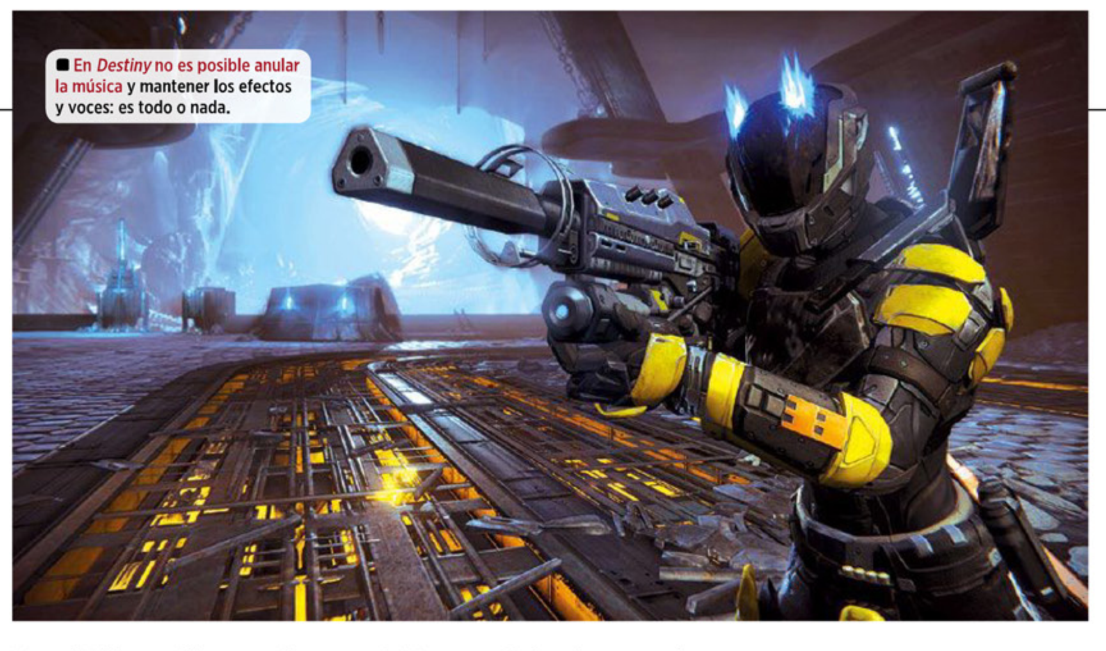
Los juegos online no suelen requerir un gran ancho de banda, un megabit de subida y bajada suele bastar. Es bastante más importante que la conexión sea estable y que mientras juegas no se haga un uso intensivo de la conexión desde otro ordenador. Si tu conexión no funciona bien sin arrancar el juego es muy probable que el problema sea de la conexión, habla con tu proveedor.

Sin audio decente en blu-ray

Hola playmaníacos. Tengo una PS4 desde Navidad y desde entonces tengo un problema. No consigue oír las películas en DTS o Dolby digital, aunque sí los juegos. ¿Es problema de mi consola, del amplificador...?

@ Rafael Lozano

Tranquilo, que ni a tu consola ni a tu amplificador les pasa nada raro. Es un problema de configuración muy fácil de solventar. Cuando introduzcas una película y empieza a reproducirse (vale con que esté en el menú principal), presiona el botón Options del Dual Shock 4, entra en la opción configuración y cambia el sonido a Bitstream. Con esto ya lo habrás solucionado definitivamente y podrás disfrutar del mejor audio en tu PS4.


En *Destiny* no es posible anular la música y mantener los efectos y voces: es todo o nada.

Controles de audio separados

Tengo *Destiny* de PS4 y me desquicia la música, pero se ve que los desarrolladores han decidido obligarme a aguantarla, porque si la quito elimino los efectos...

@ Carlos Rajó

Que un juego incluya controles de volumen separados para efectos, música y voces sería lo ideal. De hecho, la gran mayoría de los juegos lo han hecho así siempre. De este modo te ahorrarías el disgusto, ya que podrías eliminar totalmente la música, pero mantener los diálogos o los efectos de sonido... Por desgracia, en el caso de *Destiny* no hay modo de solucionarlo ya que cualquier reducción de volumen afectará a todo el audio del juego, no solo a la música. No sabemos porqué habrán hecho algo así, pero se merecen un tirón de orejas.

Cooperativo local

¿Hay algún juego de PS3 cooperativo para tres jugadores parecido a *Diablo III*? Me da igual la temática.

@ Elena Mairena

Para algunos de nosotros *Diablo III* es la vara según la que se miden a los RPG de acción y es bastante complicado encontrar títulos que estén a su altura en todos los aspectos, pero *Dragon's Crown*, los *Marvel Ultimate Alliance* o algunos *Tales* ofrecen una experiencia parecida de rol cooperativo en la misma consola.

Requisitos del cross-buy

Hola, me acabo de descargar *Grim Fandango* en PS4 y, aunque en la descripción de PS Store pone que es cross-buy con PS Vita, cuando entro a PS Store desde mi Vita no me dejar descargarlo gratis... ¿Es que no es cross buy realmente?

@ Juanjo Domínguez

Sí, es cross-buy y no deberías tener ningún problema en descargarlo en tu portátil... Siempre y cuando tengas PS Vita asociada a la misma cuenta PSN que tu PS4. La única manera que tiene PS Store de saber que ya has pagado por el juego es que lo intentes comprar con la misma cuenta. Si en PS Vita tienes la misma cuenta PSN que en PS4 y aún no puedes descargarte el juego, deberás ponerte en contacto con Sony.

Guías clásicas de PlayStation

Os sigo hace mucho y echo de menos las guías que hacíais hace años y la revista Play Guías y Trucos. Estoy buscando algunas guías viejas por lo de las remasterizaciones y tal y no las encuentro. ¿Vendéis números atrasados?

@ Olga Zanzíbar

No, no vendemos números atrasados tan antiguos, pero editamos en formato digital guías de juegos clásicos. Si te pasas por Apple Store y de te cargas nuestra App de Play GT podrás hacerte con más de 100 guías clásicas, desde los *Metal Gear* a *Kingdom Hearts*, *Final Fantasy*, *GTA*... Hay guías desde PSone a la actualidad, por 0,99€. También en Android.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Sabéis si *Dragon Quest Heroes* llegará a Europa?

@ Raúl González

Sale a la venta en febrero para PS3 y PS4 adaptando la fórmula de *Dynasty Warriors* a la ambientación del popularísimo RPG, todavía no sabemos si saldrá fuera de Japón.

¿Veremos el primer *Borderlands* en PS4?

@ José Miguel

Sus creadores han declarado que si el recopilatorio "Una Colección Muy Guapa" tiene ventas lo bastante altas es posible que también lancen la primera entrega de la saga para la nueva generación. Si te refieres a un juego creado especialmente para PS4, los chicos de Gearbox todavía no han dicho nada seguro.

¿Cuál es el mejor pack actual de PS Vita?

@ Javier

Para nosotros, el de Consola Slim + memoria de 8GB + Adventure Mega Pack es de lo mejorcito, incluye *Uncharted: El Abismo de Oro*, *Gravity Rush* y *Tearaway*.

¿Por qué no valen los juegos de PS3 en PS4?

@ Natalia Orozco

Ya se sabía desde el principio que los juegos de PS3 no iban a ser compatibles con PS4. La arquitectura de la nueva consola es totalmente diferente y por eso no lee los juegos de PS3.

Cancelar una suscripción

Hola. Tengo una PS4 y una suscripción activa a PlayStation Plus que se me renueva automáticamente todos los años. El caso es que me vence a finales de febrero y como voy a pasar fuera de España unos meses, no quería renovarla. ¿Cómo puedo desactivar la renovación automática?

@ Esteban Ortiz

Puedes hacerlo desde PS4, desde la aplicación PlayStation o desde un PC. Sólo tienes que iniciar sesión con tu cuenta PSN, acceder a Configuración de cuentas. Desde PS4 está en Ajustes > PSN > Información sobre la cuenta > Lista de servicios. Selecciona la suscripción y luego "Cancelar la renovación automática". Recuerda cancelarla antes de las últimas 24 horas o te podrían cobrar el servicio.

Ampliando el disco

¿Cuáles son los mejores discos duros para aumentar la capacidad de mi PS4?

@ JoshZizou

Cualquier disco duro de 2,5 pulgadas con interfaz SATA y no más de 9,5 mm de grosor puede utilizarse, hay modelos de 2 TB de capacidad por unos 90 €, lo que es una mejora importante respecto al disco de 500 GB que trae de serie PS4. También puedes optar por un disco SSD, pero en nuestra opinión mejorar los tiempos de carga y arranque unos pocos segundos no compensa el sustancial incremento de precio (un SSD de 1 TB ronda los 400€).



Descargas automáticas en PS4

Hola. Estoy harto de leer que PS4 se puede actualizar automáticamente, pero la mía no lo hace. ¿Qué tengo que hacer? ¿Hay que ser del Plus?

@ Fede Cifuentes

No, no es necesario ser miembro de PS Plus, pero sí debes realizar algunas ajustes. Debes configurar tu PS4 para que permanezca en modo espera. Ve a Ajustes > Ajustes de ahorro de energía > Establecer funciones disponibles en modo de espera. Marca todas las casillas (así también podrás el mando con la consola apagada). Después, ve a Ajustes > Sistema > Descargas y cargas automáticas y activa la función. Apaga PS4 manteniendo pulsado el botón PS del mando y seleccionando modo espera. La luz de PS4 se volverá naranja.

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía.**
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE ENERO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4


GTA V se mantiene líder.

1. Grand Theft Auto V
2. Call of Duty: Advanced Warfare
3. FIFA 15
4. Far Cry 4
5. Assassin's Creed Unity
6. Minecraft
7. The Last of Us Remastered
8. NBA 2K15
9. Destiny
10. DriveClub


The Last of Us vuelve a las listas.



PS4

ACCIÓN



AIR CONFLICTS VIETNAM: ULTIMATE EDITION
» BIT COMPOSER » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Batallas aéreas que se estrellan en PS4 por sus gráficos paupérrimos, su tosco control y sus repetitivas misiones. NOTA **62**

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED.
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA **91**

DISNEY INFINITY 2.0
» DISNEY » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de acción normalita, pero con el atractivo de poder usar personajes de Disney y Marvel. NOTA **85**

DYNASTY WARRIORS 8 (COMPLETE EDITION)
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Las batallas multitudinarias y machacabotones de siempre, pero más fluidas y espectaculares. NOTA **77**

EVOLVE ¡Nuevo!
» 2K GAMES » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Muchísimas opciones jugables y espectacular juego asimétrico 4 vs 1, pero le falta variedad y profundidad. NOTA **88**

KNACK
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA **78**

PLANTS VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE
» EA GAMES » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un shooter multijugador con el humor, los personajes y la estética del juego original, que resulta muy divertido. NOTA **78**

SAMURAI WARRIORS 4
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Koei nos trae de nuevo su fórmula *Dynasty Warriors* pero aplicada al Japón feudal, con nuevos personajes, etc NOTA **74**

SKYLANDERS SWAP FORCE STARTER PACK
» ACTIVISION » 76,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Acción y plataformas con el atractivo de usar distintas figuras que se convierten en los personajes del juego. NOTA **79**

SKYLANDERS TRAP TEAM STARTER PACK
» ACTIVISION » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

La saga mantiene sus líneas maestras, pero estrena nuevos personajes, nuevo portal y nuevas mecánicas. NOTA **83**



SNIPER ELITE III
» 505 GAMES » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA **81**

SHOOT'EM UP

BATTLEFIELD 4
» EA GAMES » 69,95 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor shooter para PS4, con una gran ambientación, geniales modos online para 64 y gran apartado técnico. NOTA **89**

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Conserva los pilares de *Call of Duty*, pero modernizados y "agilizados" gracias al exoesqueleto. Espectacular. NOTA **88**

DESTINY
» ACTIVISION » 72,95€ » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter que enamora gracias a su mezcla de géneros y a su enfoque cooperativo. Uno de los mejores del año. NOTA **94**

FAR CRY 4
» UBISOFT » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su fórmula se parece mucho a la de *Far Cry 3*, pero está mucho más pulida y tiene un cooperativo de locos. NOTA **92**

KILLZONE: SHADOW FALL
» SONY » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga se estrena en PS4 con un shooter de notable factura técnica e interesantes mecánicas, pero muy lineal. NOTA **85**

METRO REDUX
» DEEP SILVER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Reúne los dos *Metro* (el primero inédito en PS3). Si no los jugaste en su día, esta es la mejor versión para descubrirlos. NOTA **76**

SHADOW WARRIOR
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter de la vieja escuela, con mucha acción y un sencillo planteamiento. Es limitado, pero divierte. NOTA **73**

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA **90**

DEPORTIVOS



FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

EA Sports mete un golazo gracias a unos fichajes visuales y jugables de gran calidad. La saga está asentada en PS4. NOTA **90**



NBA 2K15
» 2K SPORTS » 72,50 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor simulador deportivo de la historia. Un juego de basket espectacular, realista y con modos de juego profundos. NOTA **93**

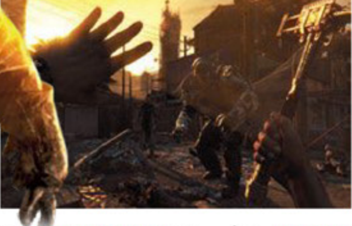


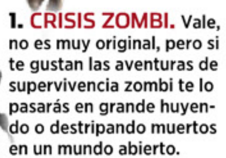
PRO EVOLUTION SOCCER 2015
» KONAMI » 59,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El estreno de la saga en PS4 sienta las bases para volver a aspirar al trono del fútbol. Reduce distancias con *FIFA*. NOTA **83**



PERIFÉRICOS DE PS4





¡El juego del mes!

3 razones para tener...

Dying Light



1. CRISIS ZOMBI. Vale, no es muy original, pero si te gustan las aventuras de supervivencia zombi te lo pasarás en grande huyendo o destripando muertos en un mundo abierto.

3. PARKOUR. Las mecánicas para saltar, escalar y recorrer la isla recuerdan a *Mirror's Edge*. Son ágiles, muy divertidas e imprescindibles para escapar de los zombis.

2. MUCHO PARA HACER. Pero no todo es luchar y correr. Hay misiones opcionales, desafíos, eventos... Y un cooperativo online que no te dejará soltar el mando.

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION
» SEGA » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA 88





ASSASSIN'S CREED UNITY
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox de piratas, tan completo y divertido como el de PS3 y aún más vistoso, pero lejos de potencial de PS4. NOTA 85



CRIMES & PUNISHMENTS: SHERLOCK HOLMES
» BADLAND » 54,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura de las de antes, con una enorme capacidad para enganchar, aunque eso sí, sin un ápice de acción... NOTA 80





DYING LIGHT ¡Nuevo!
» WARNER » 69,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo... NOTA 88





INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue la estela de los juegos anteriores, un sandbox de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA 87









LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR
» WARNER » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero. NOTA 92





LEGO BATMAN 3: MÁS ALLÁ DE GOTHAM
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

El cóctel de saltos, puzzles y acción funciona tan bien como siempre, pero vemos síntomas de agotamiento. NOTA 79





LEGO MARVEL SUPERHÉROES
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

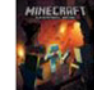
Una delicia por lo bien que recrea el universo Marvel, largo y divertido, aunque es idéntico a la versión de PS3. NOTA 80





METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Big Boss se estrena en PS4 con una aventura intensa, divertida, pero brevísima. Una demo de *The Phantom Pain*. NOTA 78



MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses... NOTA 86



MURDERED SOUL SUSPECT
» SQUARE-ENIX » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen planteamiento y una interesante historia para una aventura corta y feota. En PS3 es más barato. NOTA 78



SAINTS ROW IV: RE-ELECTED
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea. NOTA 88



SLEEPING DOGS DEFINITIVE EDITION
» SQUARE ENIX » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox divertido, duradero y muy bien ambientado. Si no lo jugaste en PS3, es una gran oportunidad. NOTA 84



THE EVIL WITHIN
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

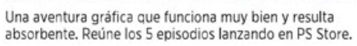
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte. NOTA 85



THE LAST OF US REMASTERIZADO
» SONY » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA 95







THE WALKING DEAD SEASON 2
» BADLAND » 30,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA 88

THE WOLF AMONG US
» BADLAND » 30,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una genial aventura gráfica que, sin ser sorprendente, consigue mantenernos enganchados hasta el final. NOTA 88



THIEF
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sigilo y parkour en primera persona para una aventura original, completa y con muchas alternativas. NOTA 90



TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION)
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico. NOTA 88





WATCH DOGS
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas. NOTA 85



ROL



BOUND BY FLAME
» BADLAND GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

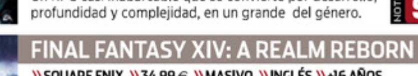
Un juego de rol de acción que sin ser original sabe cómo enganchar a los roleros. Técnicamente parece de PS3. NOTA 79





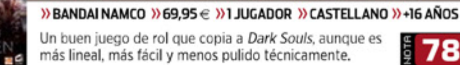
DRAGON AGE: INQUISITION
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA 92



FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
» SQUARE ENIX » 34,99 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol masivo que permite importar tu partida de PS3. Está en inglés y requiere cuotas mensuales. NOTA 89





LORDS OF THE FALLEN LIMITED EDITION
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen juego de rol que copia a *Dark Souls*, aunque es más lineal, más fácil y menos pulido técnicamente. NOTA 78

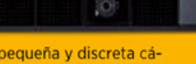
1 Dual Shock 4
SONY | 59,95 €



Tener un segundo mando siempre es buena idea. Aún no hay clónicos: sólo el oficial.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €







Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Ear Force P4C
TURTLE BEACH | 19,99 €



Uno efectivo headset para conectar la mando de PS4 que gracias a su gran auricular resulta cómodo para largas sesiones de juego.

4 Turtle Beach Elite 800 N
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

5 Auriculares Thrustmaster Y300
THRUSTMASTER | 79,95 €



Unos auriculares estéreo con la licencia oficial de Sony que funcionan tanto en PS4 como en PS3 y ofrecen una excelente calidad de sonido.

6 Ear Force PX4
TURTLE BEACH | 149,95 €



Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

7 Volante T300 RS
THRUSTMASTER | 369,99 €



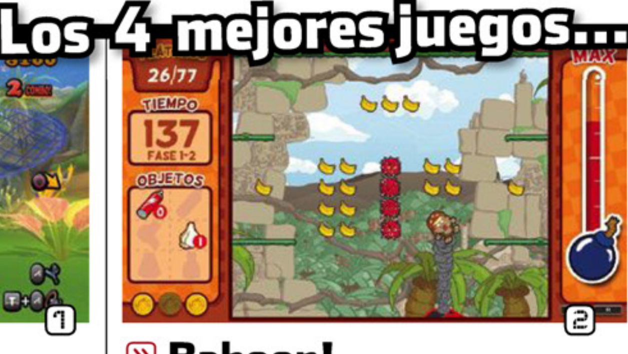
Un volante de enorme calidad, compatible tanto con PS3 como con PS4. Su elevado precio se justifica con un sistema de vibración y resistencia al giro (Force Feedback) brutal y una excelente respuesta y calidad de materiales.

Los 4 mejores juegos...



» Ape Escape

Si pensamos en un juego "protagonizado" por monos en consolas de Sony, nos tenemos que acordar de los *Ape Escape*, títulos en los que hay que capturar cueste lo que cueste a estos monos locos. El primer *Ape Escape* de PSone ya obligaba a usar Dual Shock y el último de PS3 usaba Move.



» Baboon!

Desde Bilbao nos llega el monito Tumbili, que para salvar Isla Plátano de las barrabasadas del malvado pirata Baboon debe atravesar de una pieza niveles de desarrollo vertical impulsado por distintos tipos de bombas. Dicho así parece fácil pero no lo es en absoluto. Todo un reto para nuestra Vita.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



Los + esperados

1 Uncharted 4: A Thief's End

» PS4 » SONY » AVENTURA DE ACCIÓN » 2015

Pese a que la traducción de su subtítulo (*El Desenlace de un Ladrón*), no nos convence mucho, hemos flipado como vosotros con las nuevas pantallas de *U4*.



2 The Witcher III: Wild Hunt

» PS4 » BANDAI NAMCO » ROL » 19 DE MAYO

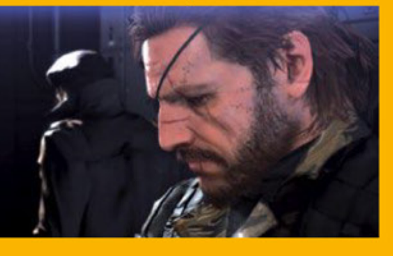
Es el juego de rol más ambicioso de PS4, el RPG que promete dejar en pañales todo lo visto hasta ahora en consola... ¡Cómo no vamos a estar deseando pillarlo!



3 MGSV The Phantom Pain

» PS4/PS3 » KONAMI » AVENTURA DE ACCIÓN » 2015

Y el más esperado por nosotros sin duda es *MGSV*, aunque tardan tanto en anunciar su fecha que al final tenemos que marcarnos otras prioridades.



VELOCIDAD



DRIVECLUB

» SONY » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes.



NOTA 89



MOTOGP 14

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego oficial del Mundial se estrena con buena en nota en la nueva generación: buen control, buenos gráficos...



NOTA 85

NEED FOR SPEED RIVALS

» EA GAMES » 71,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin.



NOTA 86

THE CREW

» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Flaquea en su apartado técnico y el control es "durillo", pero sólo por su gran ambientación, ya merece la pena.



NOTA 79

TRIALS FUSION

» UBISOFT » 39,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

A lomos de una moto de trial debemos superar pistas plagadas de obstáculos. Divertido y con editor.



NOTA 85



LUCHA



EA SPORTS UFC

» EA SPORTS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Los apasionados de la UFC disfrutarán con un juego hecho a su medida, aunque mejorable. El resto, no tanto.



NOTA 79

INJUSTICE: GODS AMONG US (ULTIMATE EDITION)

» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Un gran juego de lucha, muy completo y divertido, protagonizado por los héroes de DC. Es clavadito al del PS3.





NOTA 85

WWE 2K15

» 2K GAMES » 72,50 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen salto de la saga a PS4, con nuevos gráficos y un control renovado pero aún queda margen de mejora.



NOTA 84

MUSICALES

JUST DANCE 2015

» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Baila al ritmo de tus artistas favoritos amenizando tus fiestas y reuniones familiares. En PS4 es algo limitado.

NOTA 72

LA VOZ VOL. 2

» BADLAND » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un "karaoke" estilo *SingStar* que adapta bien el conocido "ralent show", aunque la selección de temas es mejorable.

NOTA 75

ROCKSMITH 2014

» UBISOFT » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres aprender a tocar tu guitarra o bajo de verdad, éste es tu juego. Y además de PS3, ahora también en PS4.

NOTA 85

SINGSTAR MEGAHITS

» SONY » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga se estrena en PS4 con novedades como un app para convertir el teléfono en micro y modos online.

NOTA 79

VARIOS

ANGRY BIRDS STAR WARS

» ACTIVISION » 36,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Se puede jugar con la cámara de PS4 y con Move, pero en ningún caso la experiencia es como en los móviles...

NOTA 65

LITTLEBIGPLANET 3

» SONY » 59,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Original plataformas, jugable, divertido, compatible con los niveles creados. No sorprende tanto como los anteriores.



NOTA 82



PINBALL ARCADE

» SYSTEM 3 » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

22 mesas de pinball clásicas con la licencia de los más prestigiosos fabricantes y con una gran física de la bola.

NOTA 80



RAYMAN LEGENDS

» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3.

NOTA 88

PS STORE

CHILD OF LIGHT

» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rol de acción con una cuidada dirección de arte pero con unas mecánicas algo manidas. Aún así, convence.

NOTA 80



CONTRAST

» SONY » 14,99 » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Mezcla originales puzzles en un mundo de fantasía con el sabor de un plataformas clásico, pero es muy corto.

NOTA 73



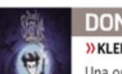


DEAD NATION APOCALYPSE EDITION

» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran juego de acción, genial a dobles. Es más bonito que el de PS3 e incluye el DLC que añade niveles y armas.

NOTA 79



DONT'S STARVE: CONSOLE EDITION

» KLEI » 13,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS

Una original propuesta, en la que el objetivo es sobrevivir, cazando, construyendo... Cuando mueras, a empezar.



NOTA 79



ESCAPE PLAN

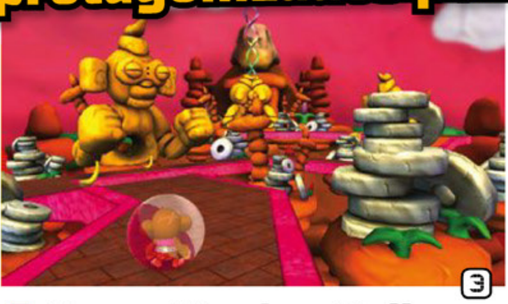
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una original puesta en escena y una divertida mecánica al servicio de originales puzzles. Es "cross buy" con Vita.

NOTA 86

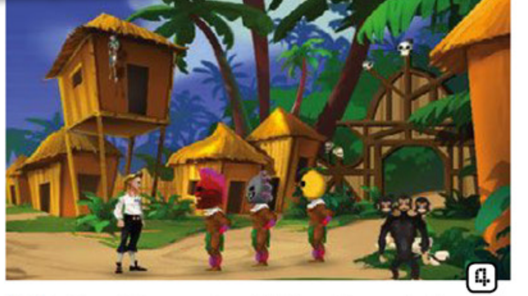


protagonizados por monitos


3

Super Monkey Ball

El clásico de Sega también ha llegado a consolas de Sony. Su última entrega es la décima de la serie y llegó a PS Vita con el subtítulo de *Banana Splitz*, aprovechando bien las funciones de la portátil como el giroscopio o el control táctil. Y ofrecía un curioso modo de Creación de niveles.


4

The Secret of Monkey Island

Vale, en esta isla hay más piratas que monos, pero con lo de moda que está Tim Schafer últimamente no nos hemos podido resistir a hacerle una mención honorífica a este mono de tres cabezas que es una de las escenas más famosas de una de las aventuras gráficas más recordadas de la historia.



FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA **92**

GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA **89**



HOHOKUN
» HONEYSLUG » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Uno de esos juegos difíciles de describir en el que perderse y dejarse llevar. Te encantará si buscas algo original. NOTA **81**



HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción atípico, por su estética y por su pixelado y ultraviolento planteamiento. No te dejará indiferente. NOTA **84**



INVOKERS
» SONY » GRATIS » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción multijugador online, con toques roleros, asequible para todos los públicos y gratis. Es cross save con Vita. NOTA **76**



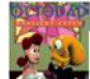
LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS
» SQUARE-ENIX » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura entretenida, en vista isométrica, y con algunos puzzles geniales que es mejor jugar en compañía. NOTA **78**



LIFE IS STRANGE (CAPÍTULO 1) ¡Nuevo!
» SQUARE-ENIX » 4,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un gran inicio para una aventura gráfica por episodios que nos invita a rebobinar el tiempo y probar otras decisiones. NOTA **85**



MERCENARY KINGS
» TRIBUTE GAMES » 17,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Acción en 2D con cierto sabor retro que se disfruta más con amigos ya que sus misiones se hacen algo repetitivas. NOTA **80**



OCTODAD: DADLIEST CATCH
» YOUNG HORSES » 13,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Manejar a un pulpo en tareas cotidianas es gracioso, absurdo y original. Lástima que sea corto y poco rejugable. NOTA **72**



ODDWORLD ABE'S ODDYSEE NEW 'N' TASTY
» JUST ADD WATER » 20,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una mezcla de plataformas, puzzles y aventura que atrapa por su belleza estética, su trama y su jugabilidad. NOTA **84**

OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto. NOTA **82**



RESIDENT EVIL HD REMASTER ¡Nuevo!
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lejos de ser perfecto en lo visual, este *Remaster* trae de vuelta el espíritu clásico del Survival en su mejor versión. NOTA **86**



RESOGUN
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA **87**



ROAD NOT TAKEN
» SRY FOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Combina las mecánicas de puzzle y "roguelike", con un desarrollo que obliga a pensar cada paso. NOTA **76**



ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA **86**



SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA **75**





SPORTSFRIENDS
» DIE GUTE FABRIK » 13,95 € » 2-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Cuatro divertidos minijuegos para disfrutar con amigos y echarnos unas risas con ideas frescas e hilarantes. NOTA **80**



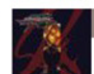
STEAMWORLD DIG
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Cava en busca de materiales para mejorar y cavar más profundo en este original juego con aire "steampunk". NOTA **78**





STICK IT TO THE MAN
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Su desarrollo directo y sencillo de pura aventura gráfica, nos permite disfrutar de una historia llena de humor negro. NOTA **80**





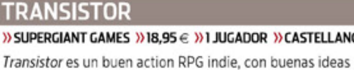
STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una versión en HD del clásico de las recreativas. Acción y plataformas en 2D, desafiante y duradero. NOTA **85**





TOWERFALL ASCENSION
» SONY » 13,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Estética retro y diversión directa para un arcade pensado para competir todos contra todos, sólo offline. NOTA **80**

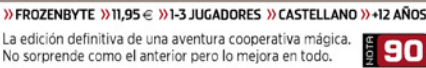




TRANSISTOR
» SUPERGIANT GAMES » 18,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Transistor es un buen action RPG indie, con buenas ideas y gran sistema de combate... pero podía dar más de sí. NOTA **79**

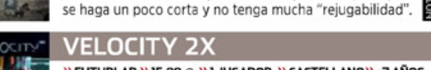






TRINE 2: COMPLETE STORY
» FROZENBYTE » 11,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
La edición definitiva de una aventura cooperativa mágica. No sorprende como el anterior pero lo mejora en todo. NOTA **90**

VALIANT HEARTS
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA **85**



VELOCITY 2X
» FUTURLAB » 15,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Intenso, desafiante y adictivo. Arcade puro que gustará a los que busquen acción directa. No deja lugar al aburrimiento. NOTA **84**



WARFRAME
» DIGITAL EXTREMES » GRATIS € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un futurista juego de acción en tercera persona cuya mayor virtud es que es "free to play". Y su cooperativo. NOTA **78**



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Gundam Breaker 2** (N) — PS VITA/PS3 | BANDAI NAMCO | ACCIÓN



Los robots gigantes son una garantía en el país del sol naciente. Aunque también triunfan *GTA* y *Call of Duty*...

2. **Grand Theft Auto V** (↓) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Diabolik Lovers: more, Blood Limited V Ed.** (N) — PS VITA | IDEA FACTORY | AVENTURA
4. **PES 2015** (↑) — PS3 | KONAMI | DEPORTIVO
5. **Call of Duty: Advanced Warfare** (↑) — PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

EE.UU.

1. **Grand Theft Auto V** (↑) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



El espectacular "sandbox" de Rockstar ha vendido ya la friolera de 45 millones de copias, en todas sus versiones.

2. **Call of Duty: Advanced Warfare** (↓) — PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP
3. **NBA 2K15** (↑) — PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO
4. **Destiny** (↑) — PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP
5. **Dragon Age Inquisition** (↑) — PS4 | EA | ROL

EUROPA

1. **Grand Theft Auto V** (=) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



La lista europea se mantiene casi inamovible respecto a meses previos, con habituales como *GTA V*, *FIFA* y *COD*...

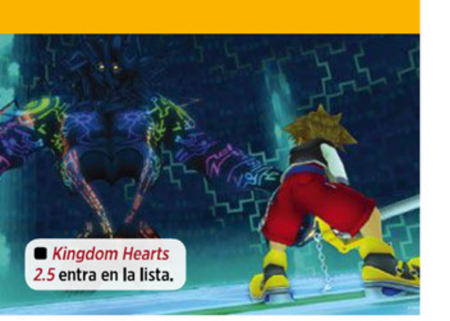
2. **Call of Duty: Advanced Warfare** (↑) — PS3 / PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP
3. **FIFA 15** (↓) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **Minecraft** (↑) — PS3 | MOHJANG | AVENTURA
5. **Far Cry 4** (↓) — PS4 | UBISOFT | SHOOT'EM UP

DEL 1 AL 31 DE ENERO. DATOS CEDIDOS POR GAME



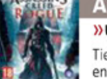

COD Ghosts triunfa en PS3.

1. Call of Duty: Ghosts ↑
2. FIFA 15 =
3. Far Cry 4 ↓
4. CoD: Advanced Warfare =
5. Minecraft =
6. Assassin's Creed Rogue =
7. Grand Theft Auto V ↑
8. Pro Evolution Soccer 2015 =
9. Kingdom Hearts HD 2.5 N
10. NBA 2K15 ↓


Kingdom Hearts 2.5 entra en la lista.

PS3

AVENTURA /ROL



ASSASSIN'S CREED ROGUE
» UBISOFT » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Tiene muchas mecánicas recicladas de anteriores entregas y poca novedad pero sigue siendo adictivo. NOTA 81

BEYOND: DOS ALMAS ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA 91

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una de las mejores aventuras de PS3. Toma lo mejor de *Uncharted* o *God of War* y lo pule con el toque *Castlevania*. NOTA 95

DARK SOULS II
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de rol de acción tan fascinante como difícil. Te atrapa y no te suelta desde la primera partida. NOTA 92



DISHONORED GOTY ¡Precio especial!
» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona que atrapa por su diseño y posibilidades y más esta edición con contenido extra. NOTA 94



KINGDOM HEARTS 2.5 HD REMIX
» SQUARE-ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Dos juegos que ya eran tremendos y que lo son aún más con las mejoras y extras incluidos en esta nueva versión. NOTA 89



NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. NOTA 93



RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA 98



RESIDENT EVIL 6 ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA 92



TALES OF XILLIA 2
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un JRPG con un desarrollo muy intuitivo y divertido, imprescindible para los que disfrutaron con el primero. NOTA 91



THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA 95

TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA 98



UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA 96



VELOCIDAD



F1 2014
» CODEMASTERS » 59,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pese a ser un buen simulador, no supera a la edición del año pasado. No tiene novedades y tiene recortes en modos. NOTA 78



GRAN TURISMO 6
» SONY » 34,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

GT se despide de PS3 con una gran entrega que mantiene sus virtudes de siempre y añade importantes novedades. NOTA 91



GRID AUTOSPORT
» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de velocidad que recicla elementos de anteriores *GRiD* y es largo, divertido y con un gran control. NOTA 88

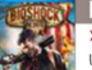


MOTOGP 14
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego, a la altura del mundial de motociclismo. Soluciona los problemas del año pasado. NOTA 83



SHOOT'EM UP



BIOSHOCK INFINITE ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA 95



BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL
» 2K GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter en mundo abierto con un genial cooperativo. Respeta la esencia de la saga y con interesantes novedades. NOTA 91



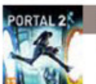
CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
» ACTIVISION » 69,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga conserva sus pilares, se renueva con nuevas mecánicas y ofrece un completo y divertido multijugador. NOTA 82



CRYSIS 3 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA 87

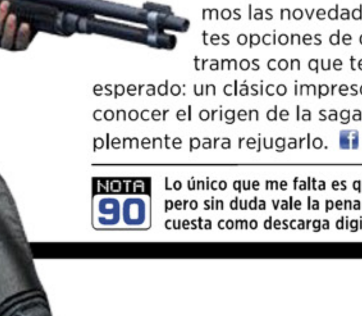


PORTAL 2 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA 91



¿Y tú cómo puntuarías a...





Clásico imprescindible

Cristian Raventós

El lavado de cara gráfico le ha sentado fenomenal a este recordado *Resident Evil*. Si a esa remasterización en HD le añadimos las novedades, como las diferentes opciones de dificultad, nos encontramos con que tenemos el conjunto esperado: un clásico imprescindible, ideal para conocer el origen de la saga *Resident Evil* o simplemente para rejugarlo.



NOTA 90 **Lo único que me falta es que salga en formato físico, pero sin duda vale la pena pagar los 20 euros que cuesta como descarga digital.**

Atmósfera única

Manu Magia

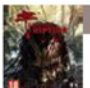
Es uno de los grandes. Ofrece esa atmósfera única, la que ya tenía el *Resident Evil* original, pero con una más que notable mejora gráfica. Un lavado de cara que le sienta de miedo (nunca mejor dicho), transmitiendo sensaciones que ya parecían irrepetibles. Mantiene la tosca jugabilidad de antaño, algo que hace que me integre y me sumerja más en la experiencia ya vivida hace años.



NOTA 89 **Es una magnífica oportunidad de recuperar las sensaciones que hace años se habían perdido. Incluso mola el tosco control del *Resident Evil* original.**



ACCIÓN



DEAD ISLAND RIPTIDE — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos...

NOTA 86

DMC DEVIL MAY CRY — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dante regresa a la acción con una aventura convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva.

NOTA 90



ESCAPE DEAD ISLAND
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura con algunos puntos interesantes pero con una duración brevísima y un control con muchos fallos.

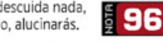
NOTA 70



KILLER IS DEAD
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple.

NOTA 84



MAX PAYNE 3 — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás.

NOTA 96



METAL GEAR RISING REVENGEANCE — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto.
NOTA 85

PERSONA 4 ARENA ULTIMAX
» ATLUS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen juego de lucha 1 vs. 1 que mejora la anterior entrega con 19 luchadores y un buen puñado de modos.
NOTA 83

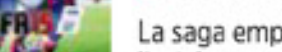


THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED — ¡Precio especial!

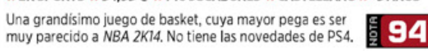
» 2K GAMES » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente.

NOTA 87

DEPORTIVOS



FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 2-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La saga empieza su declive en PS3 con una entrega para salir del paso y con recortes, como la supresión de Clubes Pro.
NOTA 82

NBA 2K15

» 2K SPORTS » 54,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una grandísimo juego de basket, cuya mayor pega es ser muy parecido a *NBA 2K14*. No tiene las novedades de PS4.
NOTA 94

PRO EVOLUTION SOCCER 2014
» KONAMI » 19,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un buen juego de fútbol, pero que no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación...

NOTA 83

PS STORE

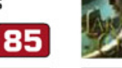
BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral, arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya.
NOTA 91

DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto.
NOTA 89

DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos.
NOTA 85

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción atípico, por su estética y por su pixelado y ultraviolento planteamiento. No te dejará indiferente.
NOTA 84

JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje.
NOTA 90



LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... Sorprende.
NOTA 92

LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto.
NOTA 89

MINECRAFT
» MOJANG » 18,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "sandbox" puro y repleto de posibilidades que seducirá sobre todo a las mentes más creativas. Pruébalo.
NOTA 85



OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosa.
NOTA 90

RESIDENT EVIL HD REMASTER — ¡Nuevo!
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lejos de ser perfecto en lo visual, este *Remaster* trae de vuelta el espíritu clásico del Survival en su mejor versión.
NOTA 86



THE UNFINISHED SWAN

» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente.

NOTA 85

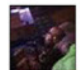


TRINE 2
» FROZENBYTE » 11,25 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad.
NOTA 90

Resident Evil HD Remaster?



Sigue enganchando



Ignacio Moya
Sigue siendo un juego que merece la pena jugar. Gráficamente se notan las mejoras y se aprecia que los personajes están muy bien y con detalle. Es una pena que no pase lo mismo con los fondos y los vídeos intermedios, a los que se les notan los años. Todo lo demás nos demuestra porque *Resident Evil* es un clásico: sonido, atmósfera, puzzles, jugabilidad... Sigue enganchando igual o más que hace años.


NOTA 85 — **Jugar con *Resident Evil HD Remaster* sigue siendo tan apasionante como hace años, y más si tenemos en cuenta sus novedades actuales.**

Está muy anticuado



Carlos Serrano
Resident Evil HD No está bien pulido gráficamente, se le notan los años, sobre todo en los fondos. Tiene defectos jugables frustrantes; como por el ejemplo el sistema anticuado y engorroso de guardado de partidas, con las cintas y las máquinas de escribir y el hecho de obligarte a coger una planta y tener que pasar por el menú, sin poder usarla directamente. Me esperaba más de esta remasterización.


NOTA 85 — **Esperaba más de esta remasterización, por que las mecánicas de juego están muy anticuadas y resulta frustrante por momentos.**

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

PERIFÉRICOS DE PS3

PADS

1 **Dual Shock 3** — SONY — 59,95 €



El mando oficial de PS3 sigue siendo la mejor opción, el más duradero y fiable, aunque haya modelos más baratos que se acercan bastante a sus prestaciones.

2 **Pro Controller Camo Ed.** — SUBSONIC — 29,95 €
3 **Pro Circuit Controller** — MADCATZ — 99,95 €
4 **Batman AK Wireless Bluetooth** — INDECA — 39,95 €
5 **Controller VX2 Bluetooth** — GIOTECH — 29,95 €

VOLANTES

1 **T300 Ferrari GTE Wheel** — THRUSTMASTER — 369,99 €

Compatible también con PS4, es un volante espectacular, sólido y fiable.



2 **Logitech G27** — LOGITECH — 299,99 €
3 **Thrustmaster T500 RS** — THRUSTMASTER — 499,90 €
4 **Speedracer Evolution** — ARDISTEL — 59,95 €
5 **T100 Force Feedback** — THRUSTMASTER — 124,95 €

HEADSETS

1 **Ear Force PX4** — TURTLE BEACH — 149,99 €

También compatibles con PS4, son inalámbricos, surround y ofrecen una gran potencia y claridad de sonido. Su micro es una delicia y los materiales son cómodos y de calidad.



2 **Tritton Kunai Wireless** — MADCATZ — 99,95 €
3 **Thrustmaster Y300P** — THRUSTMASTER — 79,99 €
4 **Indeca PX340** — INDECA — 34,95 €
5 **Creative SB Inferno** — CREATIVE — 49,95 €

MÁS QUE JUEGOS

Chaqueta reversible Chewbacca

www.amazon.com | 170 €

Con el frío que hace este invierno, ¿a quién no le apetece ponerse una de éstas? Por 170 euros podrás sentirte como un wookiee (las greñas, barbas y gruñidos los pones tú) con esta chaqueta reversible absolutamente "awesome", que te permitirá lucir con orgullo tu pasión por "Star Wars". Y si vas a comer a casa de tus suegros, puedes ir más formalito y darla la vuelta. O qué demonios, ¿quién no querría tener por yerno al mismísimo Chewbacca?

Línea de ropa PlayStation 20º Aniversario

www.insertcoinclothing.com | Varios precios

Además de un exclusivo modelo de PS4, con motivo del 20º Aniversario de PlayStation Sony ha lanzado una línea de ropa oficial, que incluye una beisbolera, una camiseta de basket y una bandolera, todos ellos decorados con el logo y motivos oficiales de la marca, además del "dorsal 20", por aquello de los 20 años que estamos conmemorando.



DEL 1 AL 31 DE ENERO. DATOS CEDIDOS POR GAME





■ *Minecraft* se mantiene en cabeza de la lista.

1. Minecraft (=)
2. FIFA 15 (=)
3. Little Big Planet Marvel Super Heroes Ed. (↑)
4. Invizimals: La Alianza (↓)
5. Tadeo Jones y el Manuscrito Perdido (↑)
6. MotoGP 14 (↓)
7. Invizimals: La Resistencia (↑)
8. LEGO Marvel Superheroes (↑)
9. LEGO El Señor de los Anillos (↑)
10. NFS Most Wanted (↑)



■ *Invizimals* tiene doble presencia en la lista.

PS VITA

AVENTURA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91



BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una buena adaptación a las 2D de las habilidades de Batman. Lástima que se haga tan corto: unas 6-7 horas. NOTA 82

GRAVITY RUSH — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82

SOUL SACRIFICE DELTA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

ROL



ATELIER AYESHA PLUS — ¡Nuevo!
» KOEI TECMO » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Si no has probado la saga, este inicio de trilogía (mejorado y con extras) es una buena opción para descubrirla. NOTA 74

CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82



DISGAEA 4: A PROMISE REVISITED
» NAMCO BANDAI » 41,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Los seguidores de los RPG tácticos disfrutarán con esta aventura llena de humor con la que crear estrategias. NOTA 85



FINAL FANTASY X/X-2 HD
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89



PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92



TALES OF HEARTS R
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. ¡Y en castellano! NOTA 86



YS: MEMORIES OF CELCETA
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

RPG nipón con sabor clásico que tiene en los combates en tiempo real su principal baza. Eso sí, nos llega en inglés. NOTA 84



LUCHA



DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75



MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

PLATAFORMAS



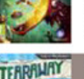
JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84



LITTLEBIGPLANET — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91



RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91



TEARAWAY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

Figuras Play Arts Kai Street Fighter

store.eu.square-enix.com | Varios precios

Después del reportajazo de lucha que nos hemos marcado este mes, y teniendo en cuenta que aún faltan algunos meses para que nos lleguen los nuevos "pesos pesados" del género, lo que nos apetece es darnos una vuelta por la tienda online de Square Enix y babear con las figuras Play Arts Kai de *Street Fighter*. Están Ryu, Chun Li, Ken, Guile, Cammy, Ibuki, Akuma... No sabemos por cuál decidirnos. ¡Nos gustan todas!



Vida Extra

www.casadellibro.com | 16,90 €

La periodista especializada en tecnología Gina Tost y el creador de videojuegos Oriol Boira analizan los conceptos que hay detrás de los videojuegos y nos explican de forma cercana cómo y por qué se han instalado en nuestra vida cotidiana, en nuestra cultura y en nuestros hábitos sociales. Eso sí, tiene algunos errores e imprecisiones...



ACCIÓN



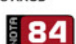
DRAGON'S CROWN
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93



FREEDOM WARS
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84





INVIZIMALS LA RESISTENCIA
» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

No tiene un desarrollo muy profundo pero aprovecha a tope la consola y el coleccionismo engancha mucho. NOTA 72





KILLZONE MERCENARY
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90



LEGO EL HOBBIT
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Las dos primeras películas El Hobbit en versión LEGO. Divertido, aunque la fórmula ya empieza a cansar... NOTA 82



RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82



TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

La mezcla de acción y profundos toques RPG enganchará a los fans de la acción y de las cacerías en equipo. NOTA 87



UNIT 13 — ¡Precio especial!


» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA 89



VELOCIDAD



MODNATION RACERS: ROAD TRIP — ¡Precio especial!
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83



MOTOGP 14 — ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79



WIPEOUT 2048 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89



DEPORTIVOS

EVERYBODY'S GOLF — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertidísimo arcade de golf, que destaca por su gran duración, su sencillo manejo (que no simple) y su online. NOTA 89



FIFA 14
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

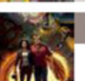
Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún *FIFA* en Vita... NOTA 80



STORE

BABOON! — ¡Nuevo!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81



BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86



DUKE NUKEM 3D MEGATON EDITION — ¡Nuevo!
» 3D REALMS » 9,99 € » 1-8 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Recomendable para nostálgicos y fans. El resto sólo lo encontrarán divertido si saben adaptarse a la época. NOTA 70



FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92





GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89



HOTLINE MIAMI


» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento, ultraviolento y "pixelado". NOTA 84



MURASAKI BABY
» OVOSONICO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de puzzles que derrocha personalidad y con un apartado artístico único. Le falla la duración. NOTA 76



ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

SWORD ART ONLINE


» NAMCO BANDAI » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Extenso RPG dirigido a los fans de la serie Sword Art Online. Ofrece 2 grandes localizaciones y muchos desafíos. NOTA 75

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY | 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



2 PS Adventure Mega Pack
SONY | 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY | 59,99 €

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL | 34,95 €

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS | 12,95 €

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN | 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Game Traveller Case PSV122
ARDISTEL | 12,95 €



Una funda semirrígida que protege la consola de golpes y además tiene espacio para guardar ocho juegos.

Humanos e híbridos se enfrentarán a cara de perro en la que promete ser la primera gran exclusiva de PS4.

PS4 | SONY | ACCIÓN | 20 DE FEBRERO

The Order 1886

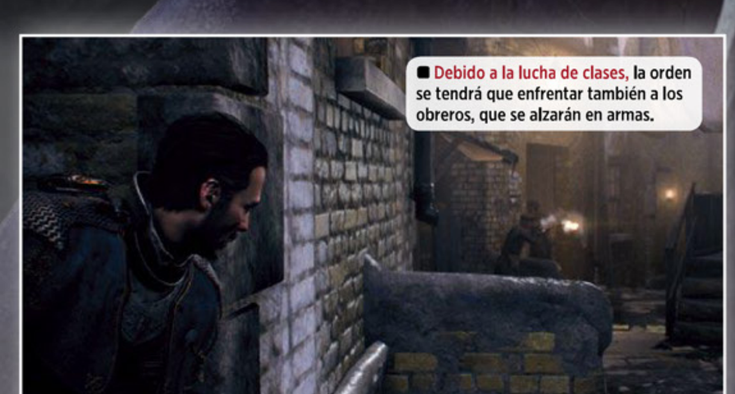
UN VIAJE AL SIGLO XIX PARA SABER CÓMO SERÁ EL FUTURO

Tras un primer año de dudas en lo que a exclusivas de peso se refiere, PS4 está a punto de dar un salto de calidad de varias decenas de metros. Tras deleitarnos en PSP con dos entregas de *God of War* (*Chains of Olympus* y *Ghost of Sparta*), el estudio Ready at Dawn debutará en la consola de nueva generación con *The Order 1886*, un título que, con un marcado tono "steampunk", aunará tres elementos esenciales que apenas han sido explotados en ningún otro videojuego: el Londres victoriano, la revolución industrial y las leyendas artúricas. Así, el protagonista será Sir Galahad, miembro de una organización encargada de velar por el equilibrio de un mundo en que la humanidad vive en guerra contra los llamados "híbridos", nacidos siglos antes como consecuencia de una mutación del genoma. Aunque no habrá multijugador, irá acompañado de otros tres caballeros (Sir Percival, Lady Ingraine y el marqués de Lafayette). Según se ha podido ver en el último tráiler, el protagonista estará más de una vez al borde de la insurrección, lo que promete dar mucho juego en términos argumentales.
El desarrollo será el de un shooter en tercera persona, con todo tipo de armas de fuego y una primacía absoluta de las coberturas. En ese sentido, uno de los principales proveedores de herramientas será el famoso inventor Nikola Tesla. Habrá también momentos de sigilo y numerosos QTE para resolver algunas situaciones.
El apartado gráfico promete marcar un nuevo estándar de calidad, gracias al uso de un motor elaborado expresamente para PS4. La intención de Ready at Dawn era que el juego se asemejara lo máximo posible a una película, por lo que el formato será panorámico, con bandas negras, como ya sucedió con *The Evil Within*. En relación con eso, también se jugará mucho con la lente de la cámara, para representar reflejos, desenfoques, motas de polvo en la pantalla... Paralelamente, el nivel de detalle de los personajes será sensacional, con facciones muy detalladas, y la dirección artística pondrá el broche al conjunto.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

El apartado técnico es de lo más espectacular que hemos visto nunca y el sistema de control no tendrá mucho que envidiar a los grandes del género. Si logra sacar partido a la ambientación y el guión es consistente, puede romper moldes en PS4.


La ciudad de Londres tendrá un aspecto adelantado a su tiempo. Los dirigibles tendrán mucha presencia.


Debido a la lucha de clases, la orden se tendrá que enfrentar también a los obreros, que se alzarán en armas.



» SE PARECE A...

El tono general de *The Order 1886* será realmente único, pero el título de Ready at Dawn aunará muchos conceptos que han sido esenciales en otras sagas: disparos en tercera persona con coberturas, tono cinematográfico, ambientación histórica... En el estudio, se declaran fans de Naughty Dog, y eso se notará.

UNCHARTED 3

Nathan Drake ha demostrado ser todo un experto en el uso de armas de fuego y en el aprovechamiento simultáneo de parapetos tras lo que protegerse.

THE LAST OF US

El guión de esta aventura es una joya digna de una película, igual que sus gráficos. El tono cinematográfico será aún más marcado en *The Order 1886.*

La intención de Ready at Dawn era que *The Order* se asemejara lo máximo posible a una película, lo que se traducirá en muchos juegos con la lente de la cámara: reflejos, desenfoques, motas de polvo en la pantalla...

■ Todo estará hecho con el motor del juego, de modo que las transiciones entre vídeos y acción serán, prácticamente, inapreciables.

» INTERACTUANDO CON EL ENTORNO **A GOLPE DE QTE**

Los Quick Time Events tendrán una gran presencia en la aventura. Muchos combates se resolverán con secuencias en las que habrá que rotar la cámara en busca de algún objeto útil, como un cuchillo o un poste contra el que estampar al enemigo de marras. También están confirmados los sabotajes de paneles eléctricos, que se llevarán a cabo deteniendo en el punto exacto los dos sensores de un dispositivo.



Algunos combates nos enfrentan a enemigos colosales, suerte que contamos con ayuda de Invocaciones.

PS4 | SQUARE-ENIX | RPG | 20 DE MARZO

Final Fantasy Type-0 HD

ESTOS JÓVENES NO SE PIERDEN LA FIESTA DE PS4

En menos de dos meses podremos disfrutar al fin del *Final Fantasy* perdido, que nuca salió de Japón pese a cosechar buenísimas críticas en su versión de PSP. *Final Fantasy Type-0* llegará a nuestras PS4 tras pasar por el quirófano para aplicarse un "lifting" que lo ha dejado en alta definición. Aunque esta no es la única novedad que incluirá: la dificultad se ha reducido considerablemente, pues nos encontramos ante uno de los *Final Fantasy* más difíciles de todos los tiempos. En los primeros capítulos es fácil caer en la tentación de avanzar a través de las filas enemigas machacando botones sin ton ni son (recordad que en *Type-0 HD* el combate es en tiempo real, nada de turnos), pero a partir del jefe de la segunda misión y en adelante, el juego nos ha obligado a ser muy cuidados con cada movimiento y a esquivar ataques con suma precisión. Por suerte, los alumnos de la Clase Cero, el grupo de jóvenes que protagoniza la aventura, poseen virtudes y habilidades únicas, ¡y las hay para todos los gustos! Así que no tardaréis en descubrir a aquellos con los que os sintáis más cómodos y subirlos de nivel hasta convertirlos en grandes guerreros. Pero no todo es combatir: entre misión y misión, podremos explorar ciudades y realizar actividades secundarias, ¡pero cuidado! Pues estas actividades consumen tiempo y en cuanto el contador llega a 0, da comienzo la siguiente misión principal... Así que hay que "gastarlo" muy cuidadosamente. Como en los *Final Fantasy* clásicos, viajaremos de una localización a otra a través de un mapamundi en el que habrá encuentros aleatorios. Además, en ciertas misiones participaremos en una suerte de mini juego de conquista en el que deberemos organizar a nuestras tropas estratégicamente para hacernos con nuevas localizaciones. Por desgracia, y a pesar del lavado de cara HD, se nota que se trata de un juego del año 2011, en especial en las expresiones faciales de los personajes. Esto, y una cámara que puede causar dolores intensos de cabeza, podrían alejarlo de la excelencia, pero los fans de *Final Fantasy* descubrirán en *Type-0 HD* una oda a las entregas clásicas, plagado de referencias, guiños e incluso temas musicales que reconocerán al instante. Un nuevo tipo de *Final Fantasy* que pronto disfrutaremos en PS4.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Type-0 HD agradará tanto a fans de los *FF* clásicos como a los no iniciados en la saga. Los combates frenéticos y la historia adulta lo convierten en una de las entregas más especiales.



Tampoco faltan ataques especiales para hacer pupa de verdad. Aquí tenéis a Ifrit dándolo todo.



Algunos enemigos son inmunes a los ataques físicos. Toca usar magia...



La magia típica de la saga, un sistema de combate en tiempo real y una historia adulta son las grandes bazas de *Final Fantasy Type-0 HD*.

» SE PARECE A...

Prácticamente cualquier título que se apellide *Fantasy* comparte elementos con *Type-0 HD*, pero la saga *Kingdom Hearts* y el spin-off de *Final Fantasy VII* son las opciones más similares, a merced de su sistema de combate en tiempo real. Este último, en concreto, fue obra de Hajime Tabata, el director de *Type-0*.

KINGDOM HEARTS

La historia de Sora, Goofy, Donald y compañía no es tan oscura como la de *Type-0*, pero los combates son igualmente adictivos y frenéticos.

CRISIS CORE: FF VII

A través del miembro de SOLDADO Zack descubrimos la historia no contada de *Final Fantasy VII*. Y de paso derramamos alguna que otra lágrima...



■ *Bloodborne*, lo nuevo de FromSoftware, seguirá el modelo de *Demon's* y *Dark Souls*, añadiendo nuevos combates, mazmorras aleatorias... ¡Y es exclusivo de PS4!

PS4 | FROM SOFTWARE | ROL | 25 DE MARZO

Bloodborne

LO NUEVO DE FROM SOFTWARE Y LA PRIMAVERA, LA **MUERTE** ALTERAN

Ya queda menos, apenas un mes y medio, para decir adiós al gélido invierno y hola a la primavera y a uno de los grandes exclusivos de PS4 del año. Hablamos de la nueva creación de FromSoftware, que ya nos deleitaron y desquiciaron, por la alta dificultad de todos ellos, con *Demon's Souls*, *Dark Souls* y *Dark Souls 2*. El estilo de juego recordará mucho al de sus anteriores creaciones, con una dificultad endiablada, al estilo de la vieja escuela, aplicada a un juego de rol.

En esta ocasión FromSoftware se ha "aliado" con el Japan Studio de Sony, que están echando un cable para mejorar la calidad gráfica del juego, algo que echábamos en falta de las entregas de PS3. El juego estará ambientado en Yharman, una ciudad ficticia que toma prestadas arquitecturas y diseños de las ciudades europeas del siglo XIX, con un toque victoriano muy oscuro. Esta nueva época tendrá consecuencias jugables, como el uso de armas de fuego, que nos servirán para mantener a raya a los enemigos, claro que su uso estará limitado dada la escasez de munición. El sistema de armas también sufrirá otro importante cambio. Ya no habrá escudos, por lo que los esquives y volteretas serán más necesarios que nunca para sobrevivir. Además, cada arma tendrá dos versiones distintas, que podremos alternar pulsando un botón, incluso dentro de un combo, y que variarán el tipo de ataque que realiza, la distancia a la que afecta, etc... El multijugador, que ya deslumbró con el tan de moda juego asimétrico, también se verá aumentado, alcanzando los cinco jugadores al mismo tiempo, cuatro jugando de forma cooperativa y un quinto que hará las veces de invasor. Otra novedad con una pinta tremenda son las "Chalice Dungeons", unas mazmorras que se generarán de forma aleatoria según los objetos con los que nos hayamos equipado. Tanto el tamaño de la mazmorra, como los enemigos o las recompensas que nos aguarden al completarla serán distintos cada vez que la juguemos. Incluso podremos guardar estas mazmorras que hayamos "creado" para compartirlas con los amigos.

Bloodborne, además, promete ser más largo que el mismísimo *Demon's Souls* por lo que nos espera diversión y muertes (no vamos a negarlo) durante muchísimas horas. Y en exclusiva en PS4.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Las sensaciones, pese a ser "peligrosamente" novedosas, no han podido ser mejores. Sólo nos queda jugar a la versión final para descubrir su verdadera dimensión.





■ El aspecto gráfico se está cuidando al detalle gracias a la colaboración y el buen hacer de Japan Studio.

■ Yharman será la nueva ciudad que exploraremos buscando la cura de una demoníaca enfermedad.

» SE PARECE A...

DEMON'S SOULS

El padre moderno de *Bloodborne* (antes estaba *King's Field*). El estilo de combates y muchos elementos jugables son calcados.

LORDS OF THE FALLEN

Aunque para copias calcadas al extremo nada mejor que este clon de *Dark Souls* que añadía algunas mecánicas nuevas.

Bloodborne **promete cumplir con las expectativas de los seguidores acérrimos de las obras de FromSoftware y conquistar al mismo tiempo a una nueva generación de jugadores.**

PS4 | CAPCOM | BEAT'EM UP | 10 DE MARZO

DmC Definitive Edition

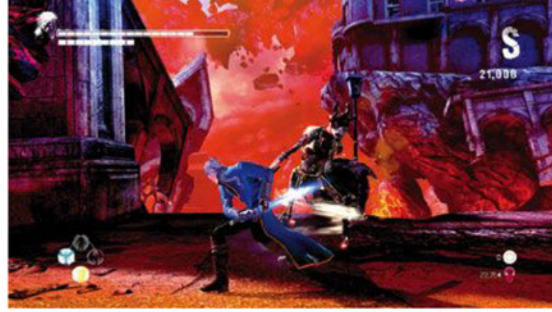
DIOSES **REMASTERIZADOS**

Capcom se apunta a la moda de las remasterizaciones, refritos, versiones mejoradas, o como queráis llamarlas, de juegos de PS3 en la nueva PS4. En esta ocasión no sólo nos encontraremos con un apartado gráfico remozado que lucirá a 1080p y 60 fps de tasa de refresco o con la inclusión de todos los DLC que han aparecido hasta la fecha (incluida La Caída de Vergil), sino que también nos las veremos con novedades jugables. El modo turbo nos permitirá aumentar la velocidad del juego un 20%, lo que hará que los combates sean mucho más frenéticos. La nueva dificultad "Los Dioses Deben Morir" hará que los enemigos tengan activados sus "Devil Triggers" (es decir, los ataques especiales). El modo "Hardcore" llegará con un sistema de ránking más riguroso al terminar las fases y con algunas modificaciones en los combos. Además, podremos mezclar todos estos modos activándolos cuando queramos para moldear la experiencia a nuestro gusto. Por si fuera poco, tendremos nuevos combos y nuevas apariencias para los protagonistas, como el Dante del primer *DMC* y a Vergil de *DMC4*. Tremendo.

» SE PARECE A... **METAL GEAR RISING: REVENGEANCE**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ *DmC Definitive Edition* correrá a 1080p y 60 fps para deleite de todos los fans de las remasterizaciones de nueva generación.



■ Incluirá novedades jugables además de las mejoras técnicas, como nuevos modos de dificultad, combos y hasta un modo turbo.



Resident Evil vuelve a la palestra con una aventura que, sin olvidarse de la acción, promete recuperar el tono lúgubre de antaño.

PS4 / PS3 | CAPCOM | AVENTURA DE ACCIÓN | DEL 25 DE FEBRERO AL 18 DE MARZO

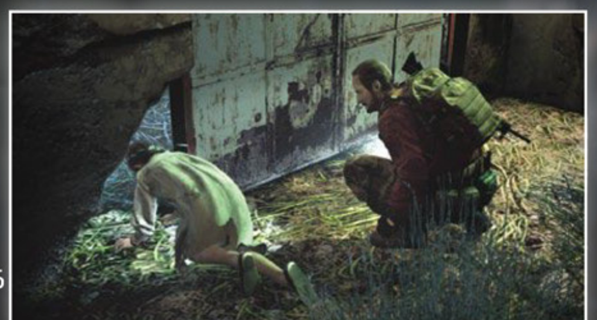
Resident Evil Revelations 2

EXPERIMENTANDO CON UNA **NUEVA CEPA DEL VIRUS**

Tras la decepción que fue *Resident Evil 6* para muchos y para tentar por dónde convendría más que vayan los tiros en *Resident Evil 7*, Capcom ha apostado por un nuevo *Revelations* que llegará en un formato peculiar. Entre el 25 de febrero y el 18 de marzo se lanzarán, semanalmente y en versión digital, los cuatro capítulos que lo compondrán. Cada uno costará 5,99 euros. A posteriori, el 20 de marzo, llegará a las tiendas una edición física que costará 49,95 (39,95, en el caso de PS3) y que incluirá dos episodios adicionales, que también podrán descargar, por separado, quienes hayan optado por la versión digital.
La aventura contará con dos hilos argumentales paralelos. Por un lado estarán Claire Redfield y Moira Burton, que tendrán que escapar de una isla-prisión abandonada en la que se hallan secuestradas. Por otro lado estarán el mítico Barry Burton, que irá a la isla en su búsqueda, y Natalia Korda, una niña con misteriosos poderes. Así, los dos protagonistas adultos serán viejos conocidos de la saga (Claire estaba de período sabático desde *Code: Veronica* y Barry nunca había sido un personaje controlable), mientras que las dos adolescentes se estrenarán. Podremos controlarlos a los cuatro y habrá cooperativo local. Claire y Barry se encargarán de la acción más directa, mientras que Moira tendrá una linterna para cegar a los afligidos (así se llaman los nuevos zombis) y Natalia, además de poder pasar por recovecos, tendrá la habilidad de revelar cosas ocultas, como objetos y puntos débiles de los enemigos.
Capcom asegura que esta nueva entrega es una vuelta a las raíces, pero no es del todo cierto. Tras el frenesí de acción de *Resident Evil 6*, el tono será algo más pausado, con nuevas mecánicas de sigilo, y habrá más suspense, pero no parece que vaya a dar miedo o que la cantidad de munición vaya a ser muy limitada. Al margen de la campaña, volverá el modo Asalto, en el que habrá que abatir a un cierto número de afligidos en el menor tiempo posible.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

No es un regreso al "survival horror", pero sí resulta más sosegado y oscuro que el desenfrenado *Resident Evil 6*. La vuelta de Claire y Barry es una gran noticia para los fans.





■ El modo Asalto será un festival de tiros. Habrá cooperativo tanto local como online (no así en la campaña, que sólo tendrá local).

■ Podremos alternar libremente entre los dos miembros de cada pareja protagonista. Natalia y Moira realizarán labores de apoyo.

» SE PARECE A...

RESIDENT EVIL REVELATIONS HD

Transcurría en gran parte en un barco en alta mar. Ya tenía la estructura episódica y la división de los protagonistas por parejas.

THE EVIL WITHIN

Shinji Mikami recuperó aquí la fórmula que triunfó en *Resident Evil 4*. El juego estaba lleno de homenajes a la entrega primigenia.

Del 25 de febrero al 18 de marzo, saldrán en formato digital los cuatro capítulos que lo compondrán y, luego, se distribuirá una edición física.

PS4/PS3 | KOEI TECMO | ACCIÓN | 27 DE FEBRERO

Dynasty Warriors 8 Empires

A ESPADAZO LIMPIO, PERO CON CABEZA

La saga *Dynasty Warriors* no necesita presentación. Ya sabéis de sobra que es un juego de acción ambientado en la China feudal que nos obliga a pelear contra ejércitos enteros usando todo tipo de armas blancas. La octava entrega ya se paseó por PS3 y PS4 no hace mucho con una versión más completa. Ese *Xtreme Legends* es la base para este *Empires*, que añade a la jugabilidad "hack and slash" propia de la saga, nuevas opciones estratégicas que nos permitirán desde entablar relaciones con reinos vecinos, a contratar personal o estar pendientes de los aspectos económicos... En definitiva, gestionar nuestro reino, con un montón de opciones. Pero la vertiente estratégica no será la única novedad. Para empezar se ha añadido un nuevo personaje, aumentando la cifra a 83 (cada uno con sus ataques exclusivos y sus armas características) y además por primera vez podremos crear a nuestro propio guerrero, e incluso modificar monturas y estandartes. Habrá cambios meteorológicos que afectarán a la jugabilidad modificando los 40 campos de batalla disponibles y también se apreciará el paso del tiempo... Eso sí, gráficamente no esperéis una revolución, aunque sí mucha acción y épicas batallas con cooperativo para dos jugadores. ■

» SE PARECE A... **DYNASTY WARRIORS 8 XTREME LEGENDS**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



■ La saga *Dynasty Warriors* vuelve a PS4 y PS3 con sus batallas multitudinarias y jugosas novedades: editor, armas, modos de juego...



■ La base gráfica y jugable será la de *DW8 Xtreme Legends*, a la que se le añadirán opciones estratégicas y de gestión.

Las aventuras de Tim Schafer

El humor es el hilo conductor de la vida y obra de este simpático californiano, que pese a sus orígenes eminentemente "peceros", en su larga trayectoria también ha trabajado para las consolas de Sony.

La historia de Tim Schafer en este sector es tan rocambolesca como la de muchos de los personajes que pululan por sus aventuras gráficas. Tipo simpático y cachondo donde los haya (virtudes que ha sabido trasladar a la mayoría de sus creaciones), todos le conocemos por sus éxitos, aunque también ha pasado por "momentos bajos" de los que ha sabido sobreponerse. Y siempre con sentido del humor.

Tim Schafer nació en Sonoma (California) el 26 de julio de 1967 y desde muy joven se interesó por los videojuegos. Empezó con una Magnavox Odyssey (la primera consola de sobremesa de la historia) y en sus tiempos mozos le echó muchas horas a la Atari 2600.

Pronto empezó con sus propios desarrollos "caseros" y comenzó su formación relacionada con la informática en la universidad de Berkeley. En 1989 envió una solicitud de empleo a Atari, que fue rechazada porque "no tenían vacantes disponibles que se ajustaran a su experiencia y conocimientos". Y poco después lo intentó en LucasFilm Games (por aquella época aún no se llamaba LucasArts).

La historia de cómo entró Tim Schafer en Lucas es digna de uno de sus videojuegos. En la entrevista telefónica con David Fox (uno de los fundadores del estudio), le dijo que era un gran fan de *Ballblaster*, uno de los éxitos del momento de Lucas. El problema es que el juego al que se refería el bueno de Tim Schafer se llamaba en realidad *Ballblazer*... *Ballblaster* era el nombre con el que se conocía a las versiones piratas de ese juego. Ante tan monumental "cagada", mucha gente se habría rendido, pero Tim Schafer no tiró la toalla y les mandó una solicitud de empleo muy original: con un formato parecido al de una aventura conversacional. Y en LucasFilm parece que les gustó, ya que le cogieron. Empezó realizando labores de testeo en *Indiana Jones and The Last Crusade* y participando en la adaptación a NES de *Maniac Mansion*.

Su original carta de presentación

Tim Schafer la "cagó" en la primera entrevista para Lucas (confundió el título de uno de sus juegos con el nombre con el que se conocía a su versión pirata). Pero no tiró la toalla y les presentó una solicitud de empleo con un formato similar a la de una aventuras conversacional. Le cogieron, claro.

Su primer trabajo de relumbrón en Lucas fue como programador de la aventura gráfica de Ron Gilbert *The Secret of Monkey Island*, junto a Dave Grossman. Pero además de programar, entre Schafer y Grossman escribieron dos tercios de los diálogos del juego, insuflando mucho humor a la historia (la idea inicial de Gilbert era hacer una historia de piratas con un tono más serio). Tim Schafer reconoce que se les fue mucho la pinza con los diálogos en *Monkey*

Este 2015 regresan dos aventuras clásicas de Tim Schafer (*Grim Fandango* y *Day of the Tentacle*) y vuelve al género con *Broken Age*.

Sus principales aventuras

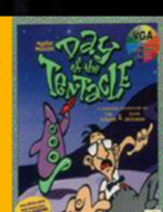
Aunque tradicionalmente están asociados al PC, casi todos los grandes éxitos de Tim Schafer (y la gran mayoría de sus juegos "pequeños") los hemos podido disfrutar más tarde o más temprano en consolas de Sony. Aquí recordamos algunos de sus títulos más conocidos:



LA CONVERSIÓN DE MANIAC MANSION a NES fue uno de los primeros trabajos de Tim Schafer para LucasFilm Games. A partir de ahí subió como la espuma.



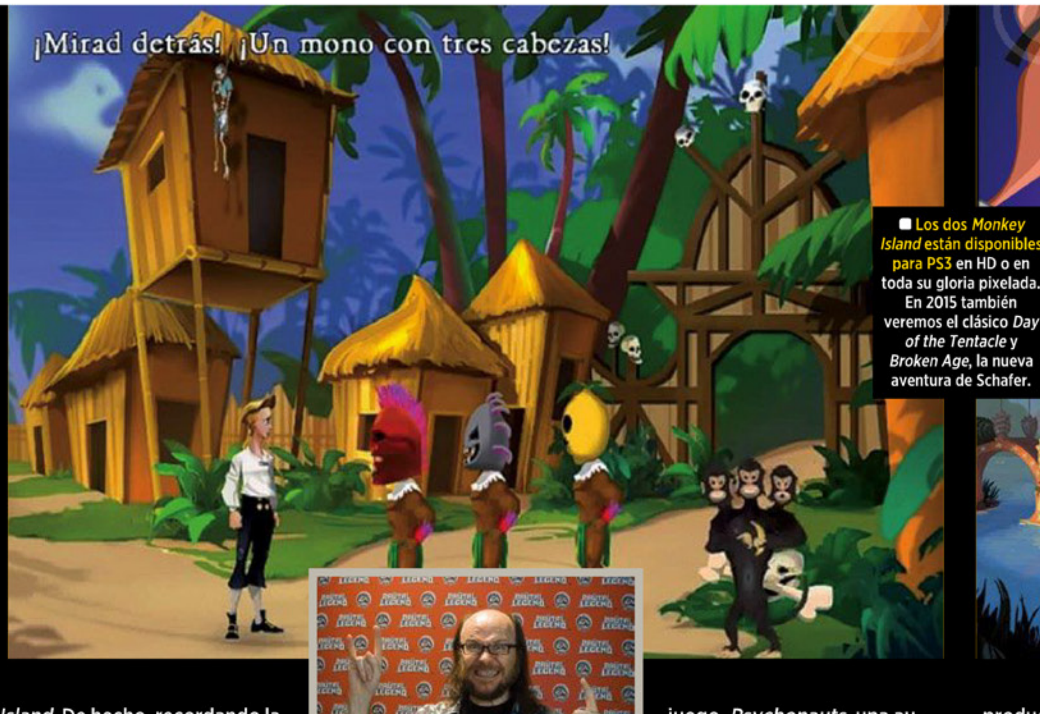
EN LOS DOS MONKEY ISLAND, además de programar, escribió dos tercios de los diálogos. Podéis disfrutarlos en HD en PS3.



DAY OF THE TENTACLE fue diseñado por él y Dave Grossman. Es una de sus creaciones más hilarantes y disparatadas que veremos en HD para PS4 y Vita.



FULL THROTTLE es el primer trabajo en solitario de Tim para Lucas. Una aventura de moteros que ojalá llegase a nuestras consolas.



Los dos *Monkey Island* están disponibles para PS3 en HD o en toda su gloria pixelada. En 2015 también veremos el clásico *Day of the Tentacle* y *Broken Age*, la nueva aventura de Schafer.

Island. De hecho, recordando la famosa escena del "Mira detrás de ti, un mono de tres cabezas" afirmó que "era tan estúpida que pensé en borrarlo pero lo escribí de forma provisional. Cuando Ron Gilbert vio esa frase, se rió y yo le dije "tranquilo, luego la borro". Pero a él le encantó y dijo que no sólo teníamos que incluirla, sino que deberíamos dibujar ese mono de tres cabezas".

El resultado gustó tanto que tuvo su continuidad en *The Secret of Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* y le encargaron el diseño, junto a Dave Grossman, de la secuela de *Maniac Mansión, Day of the Tentacle*, cuya versión HD aparecerá en PS4 y PS Vita durante este 2015. Y después vendrían la aventura de moteros *Full Throttle* y *Grim Fandango*, ambas escritas y diseñadas por Schafer ya en solitario. *Grim Fandango* fue una aventura gráfica con una estética inconfundible (muy influenciada por la visión mexicana de la muerte) y grandes dosis de humor (negro, por supuesto) que ya podéis disfrutar en HD en PS4 y PS Vita. Supuso un hito en la compañía ya que fue la primera aventura de LucasArts en 3D que no se apoyó en el mítico SCUMM. Pese a ser considerada una de las mejores aventuras gráficas del historia, no vendió demasiado bien. Le encargaron trabajar en un nuevo juego de acción y aventura que no llegó a ver la luz...

En el año 2000, Schafer abandona LucasArts para fundar su propio estudio, Double Fine Productions. Tardaría cinco años en lanzar su siguiente juego, *Psychonauts*, una auténtica joya que también pudimos disfrutar en PS2. Por desgracia, una vez más las ventas no acompañaron. Su siguiente trabajo fue *Brütal Legend*, una aventura de acción repleta de guiños y referencias al "heavy metal". Esta producción iba a ser lanzada por Vivendi, pero cuando se fusionó con Activision, el gigante americano rechazó editar este proyecto. El juego, ya en avanzado estado de desarrollo, estuvo en el "limbo" unos meses, hasta que Electronic Arts se hizo cargo del proyecto y, como sabéis, fue la que terminó editándolo. Además, se habló de la posibilidad de una secuela, pero en 2010 EA terminó desechándolo definitivamente.

Brütal Legend, a la española

La aventura de acción más "heavy" de la historia estuvo a punto de no salir, aunque al final EA la rescató por todo lo alto contando con Jack Black para interpretar a Eddie. Aquí fue Santiago Segura.

A partir de aquí el estudio da un vuelco en su forma de trabajar, abandonando las grandes producciones auspiciadas por las grandes editoras y trabajando en desarrollo más pequeños. De aquí salen juegos como *Costume Quest* o *Stacking* (ambos descargables también en PS3) o propuestas más comerciales como un juego de Barrio Sésamo para Xbox 360. Además, Double Fine produce otros juegos como *The Cave*, dirigido por Ron Gilbert, su antiguo "jefe" en LucasArts.

En ese mismo año 2013, Tim Schafer pone en marcha una campaña de crowdfunding en Kickstarter para financiar su nuevo proyecto: una nueva aventura gráfica con la que quería resucitar el género. Se marcó como objetivo obtener 400.000 dólares y el resultado final superó todas las expectativas: logró recaudar 3,2 millones de dólares. La polémica saltó cuando, a mediados de año, Schafer reconoció que todo este dinero no sería suficiente... Finalmente, optó por partir el juego (*Broken Age*) en dos mitades. Una la lanzó en enero de 2014 y con los beneficios obtenidos terminaría de financiar la segunda parte... que todavía estamos esperando. Lo bueno es que nosotros la recibiremos completa en PS4 y PS Vita en algún momento de 2015.

Para Schafer, el crowdfunding ha cambiado la industria: "si le preguntas a la gente que ama los videojuegos a qué quieren jugar y si estarían dispuestos a apoyar una aventura, la gente la apoya. Hay mucha presión en las grandes compañías para demostrar cómo puedes conseguir que tu idea maximice la inversión. Pero hoy esto ya no es necesario. Ahora tenemos una gente que nos apoya y a la que podemos hacer feliz". Esperemos que, efectivamente, el bueno de Tim siga haciéndonos felices con juegazos , ya sea gracias al micromecenazgo o bien bajo el abrigo de las grandes compañías.

¿Qué haces con el dinero, Tim?

Harto de desencuentros con las grandes editoras, Tim Schafer optó por recurrir al micromecenazgo, lo que le ha costado críticas y alguna que otra polémica que, como veis, se toma con mucho humor.



GRIM FANDANGO es un hito en el género por varias razones. Descubridlas por vosotros mismos con el *Remastered* ya disponible para PS4 y PS Vita.



PSYCHONAUTS es una de las joyas de PS2 desconocidas para el gran público. Y cómo no, sólo podía salir de la mente del gran Tim Schafer.



BRÜTAL LEGEND fue una aventura de acción llena de homenajes al "heavy metal" muy divertida. Activision no quiso publicarla y al final la editó Electronic Arts.



COSTUME QUEST* Y *STACKING son dos descargables para PS3, "hijos" de una época en la que Schafer "pasa" de las compañías y se dedica a hacer juegos pequeños.



BROKEN AGE es su última creación, financiada a través de Kickstarter con cierta polémica. Llegará en 2015 también a PS4 y PS Vita.



Género: **AVENTURA GRÁFICA**
Desarrollador: **DOUBLE FINE**
Editor: **DOUBLE FINE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **14,99 €**


JUGADORES **1**


JUG.ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **NO**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://grimremastered.com/



El mundo de los muertos y los guiños al cine negro son la base de esta atípica aventura gráfica.

UNA **AVENTURA** MÍTICA QUE VUELVE DE ENTRE LOS MUERTOS

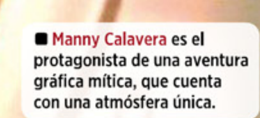
Grim Fandango Remastered

Double Fine rescata un título de culto que para muchos fue la última gran aventura gráfica de la época dorada del género.

Hace 17 años, LucasArts sorprendió a propios y extraños con *Grim Fandango*, una de las últimas grandes aventuras gráficas de la casa. En ella se conjugaron toda la maestría del estudio, con un despliegue técnico superior (modelos 3D, escenas de vídeo integradas con los fondos pre-renderizados, un doblaje soberbio...) y, sobre todo, una ambientación y puesta en escena única. Y es que *Grim Fandango* es una aventura que transcurre en el mundo de los muertos, según el folclore mexicano y azteca, pero a la vez con toques de cine negro y música Jazz. Un combinado que nos presenta a Manny Calavera, un difunto que debe expiar sus pecados en vida como vendedor de viajes: aquellos muertos que han sido buenos en vida pueden optar a distintos viajes (más o menos rápidos) para llegar antes al Más Allá. Una historia que oculta una relación de amor, una oscura conspiración, villanos malísimos y otros clichés del cine negro, pero todo con el humorístico toque al que tan bien acostumbrados nos tenían LucasArts y Tim Shaffer. Eso sí, como aventura clásica, aquí nos esperan todos y cada uno de los aspectos básicos del género, desde explorar cada sala en busca de ítems (para usarlos en los enrevesados puzzles) o diálogos tronchantes con la más variada fauna.

Todas estas señas de identidad siguen siendo la base de esta edición *Remastered*, que rescata el juego original tal cual, pero añadiendo mejoras y "actualizaciones" en algunos frentes. La más evidente es en el apartado gráfico: los modelos poligonales se han revisado (ahora sus deta-





Manny Calavera es el protagonista de una aventura gráfica mítica, que cuenta con una atmósfera única.

AVENTURAS GRÁFICAS CON SABOR A **CLÁSICO**



1 **¡AVENTURA!** Busca ítems e interactúa con el entorno para dar con la clave para avanzar. Los puzzles suelen tener una lógica "especialita".



2 **DIÁLOGOS.** Hablar con otros personajes es hilarante. Siempre hay varias opciones de respuesta, aunque una suele ser la que nos deja avanzar.



3 **COMO EL ORIGINAL.** El modo 4:3, los controles tipo tanque o el renderizado original son algunas de las opciones que ofrece el Remaster.



■ La remasterización incluye diversas mejoras. Pulsando R3 (o Select en Vita) cambiamos entre el "look" gráfico viejo y el nuevo.



■ *GF Remastered* no incluye ningún sistema de pistas progresivas, como los de *Monkey Island*. Si te atrancas, el juego no ayuda.

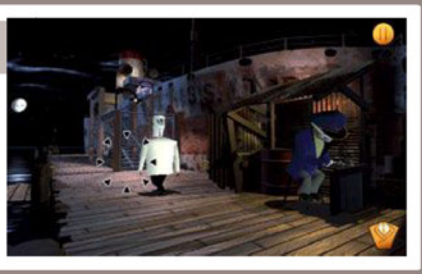


■ Los fondos no se han retocado como los modelos poligonales. Tienen grano y "ruido", afeando el resultado.

» PS VITA: MEJOR QUE EN PS4

GFR es Cross-Buy, por lo que al comprarlo en PS4 te lo llevas para Vita. El juego es idéntico y luce un pelín mejor en Vita gracias a la pantalla de menor resolución (lo que disimula los fallos de los fondos), y gracias al guardado en la nube, podrás avanzar indistintamente en una u otra versión. Además añade otro extra: control táctil, que funciona muy bien.

NOTA 83



Grim Fandango es una obra de culto y debería haberse cuidado un poco más. Lo de los bugs es difícil de perdonar...

lles, como el rostro, se pixelan menos) y se han introducido efectos de luz y sombras en tiempo real. Los fondos pre-renderizados no han sido modificados, por lo que encontrarás bastante grano y ruido digital (como en *Resident Evil HD Remaster*), ni los vídeos, algo que afea el resultado.

El juego mantiene la relación de aspecto original, 4:3, tanto con bordes negros como con una cenefa de color gris, y añade un modo 16:9 que lo que hace es estirar la imagen para llenar la pantalla, con unos resultados algo mejorables (Manny y el resto de personajes parecen más gordos). Además, se ha incluido un nuevo control en la línea de las aventuras actuales (funciona muy bien, aunque con los mismos problemas que en *RE HD Remaster*) y un apartado de contenido especial, que añade una galería de imágenes, la transcripción de todos los diálogos (por si se nos escapa algún detalle) y lo que es más interesante de todo, unos interesantísimos comentarios del equipo de desarrollo, que sin duda será lo que más valoren los fans del juego. Por último, con solo pulsar R3 en PS4, cambiamos entre el modo de renderizado original y los gráficos del remaster, para apreciar mejor los cambios. Pero, aún con todos estos extras, el remaster deja una sensación agridulce: los cambios gráficos no son muy profundos y, lo que es peor, hay bugs y fallos que cuelgan el juego, algo que te obligará a repetir algunas porciones de la aventura si no guardas a menudo (no tiene autosalvado). Detalles que afean el resultado final de una obra que merecía mejor remaster...

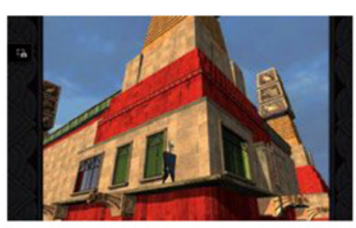
■ El guardado en la nube funciona de forma automática. Juega en Vita, guarda la partida, y PS4 se la bajará al arrancar el juego.



■ El remaster rescata el doblaje de 1997, con voces conocidas como la de Richard del Olmo, la voz corporativa de Telemadrid.

» MEJORANDO AL SALIR DE LA TUMBA

Han pasado 17 años desde el lanzamiento original, tiempo en el que han cambiado muchas cosas en los juegos. Algunas de ellas, como la mayor resolución de los gráficos o los nuevos estilos de control se han incluido en la remasterización, junto con otros extras no menos notables...



MODO ESPECIAL. Desde este menú podemos cambiar el aspect ratio, el modo de renderizado, el control y otras cosas.



GALERÍAS. Tanto de las secuencias de vídeo como de bocetos del desarrollo. Está hasta la transcripción de los diálogos.



COMENTARIOS. La claqueta indica que alguien del equipo te puede contar una anécdota (en inglés, textos en castellano).

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La ambientación, el doblaje original, los comentarios del equipo, el nuevo control...

» LO PEOR
Se han descuidado fondos, vídeos... Hay bugs que cuelgan el juego. No autoguarda.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



75	**» GRÁFICOS** Irregulares. Modelos y efectos de luz bien. Vídeos y fondos no tanto.
86	**» SONIDO** Buena BSO y gran doblaje en castellano (aunque mal normalizado).
79	**» DIVERSIÓN** De la clásica, aunque los bugs pueden arruinarla por momentos.
83	**» DURACIÓN** 12 horas si no te atrancas, algo que pasará si no conoces el juego.
NOTA 80	Un título que disfrutarán sobre todo los fans del original y del género, aunque el remaster se podía haber cuidado algo más.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.
Sara Fargas Maquetación.

Colaboradores: Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 5/2015

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico**



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Publicación controlada por OJD



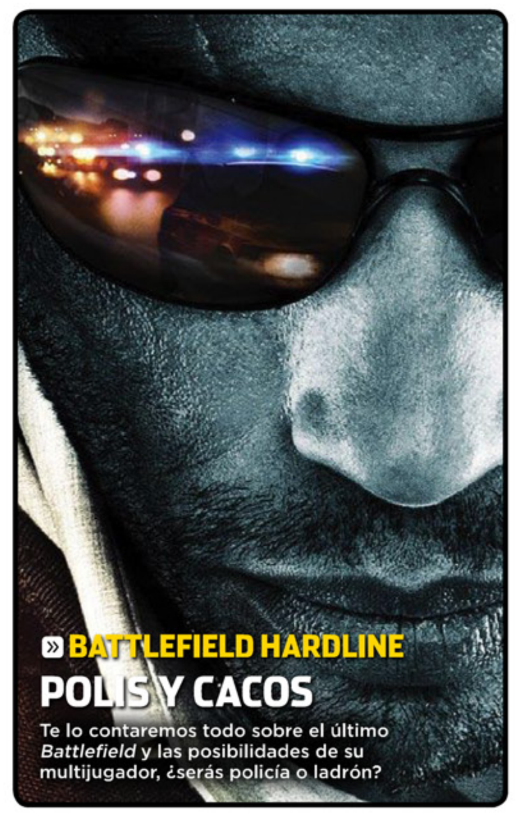
Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **13** DE MARZO

» NOVEDAD
Bloodborne

Analizaremos a fondo este juego de rol de acción exclusivo para PlayStation 4 que quiere ponernos las cosas muy difíciles y retarnos con su original multijugador.

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



» BATTLEFIELD HARDLINE
POLIS Y CACOS

Te lo contaremos todo sobre el último *Battlefield* y las posibilidades de su multijugador, ¿serás policía o ladrón?



» DRAGON BALL XENOVERSE
¡KAMEHAMEHA!

No te pierdas todos los detalles del juego *de Dragon Ball* definitivo. Esta vez con un protagonista de excepción: tú mismo.